012. szám

XBOX 360 • PLAYSTATION 3 • NINTENDO WII • PSP • 3DS • DS

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

2011 JÚN II. évf. 5. szám
699 Ft
ISSN 2061-8808



TOMB RAIDER


hu.playstation.com
PlayStation® Network
16
www.pegi.info
LÁTOGASS EL NEW MARAIS VÁROSÁBA.
MENTSD MEG A GONOSZTÓL - VAGY ROMBOLD LE
TELJESEN! MEGVAN BENNED AZ ERŐ, HOGY HŐS LEGYÉL.
DE MEGMENTED A VILÁGOT... VAGY ELPUSZTÍTOD?
inFAMOUS 2, CSAK PLAYSTATION®3-ON.
A JÁTÉK CSAK A KEZDET.
MENTSD MEG AZ EMBERISÉGET!
HA KEDVED TARTJA.
inFAMOUS 2
HŐSNEK LENNI EGY LEHETŐSÉG
www.infamousthegame.com
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe
"PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" and "ΔOX□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and are registered trademarks of Sony Corporation. "make.believe" is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. inFamous 2 ©2011 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sucker Punch Productions, LLC. All rights reserved. "Broadband internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation®Network and PlayStation®Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.



Mielőtt belekezdenék a mondandómba, egy magyarázattal szolgálnék. A 12. Konzolt tartjátok most a kezeitekben, de mi úgy döntöttünk, hogy az időt (kort) aszerint számoljuk, ahogyan az embereknél is szokás. Az első számunk júniusban jött ki, tehát akkor leszünk egy évesek, s abban összegezzük az elmúlt tizenkét lapszámot, vagyis ezzel együtt, úgy lesz egy kerek egész.

A mostani magazinban az (egyik) legfontosabb módosításunk az, hogy az értékelő rendszerünket áthelyeztük a hagyományos, tízes skálára. Sok olvasói levelet kaptunk ezzel kapcsolatban, s engedve a kéréseteknek mostantól ezt használjuk, hogy könnyebben összehasonlítható pontszámokat láthassatok. A designon is ejtettünk pár változtatást. A múlt hónapban már három hasábosra helyeztük a szöveg felosztását a jobb olvashatóság végett, most emellett kicsit letisztultabb keretet adtunk az oldalaknak, amivel így több hely jut a szövegnek és a képeknek is. Utóbbiakból igyekszünk kicsit nagyobbakat, látványosabbakat berakni. Bízunk benne, ezek a változtatások elnyerik majd a tetszéseteket.

Úgy érzem, tartalmilag erős hónapot sikerült a tető, pontosabban a borító alá hoznunk. Beszámolunk a Tomb Raiderről, melyről személyes tapasztalatokat szereztünk Londonban. A tavalyi évhez hasonlóan ismét egy remek májusi játékáradatot kaptunk, a régóta várt L.A. Noire végre befutott és maximálisan meg vagyunk vele elégedve csakúgy, mint néhány folytatással, mint a Portal 2 vagy a DiRT 3. Az aktuális játékfelhozatalból keveseknek van oka szégyenkeznie, viszont nekik nagyon, reméljük még időben fel tudjuk rá hívni a figyelmeteket. Nem is rabolnám tovább az időtöket, sok remek olvasnivaló vár rátok pár oldallal odébb, jó szórakozást kívánunk hozzá!

Fontos: a lap kétféle borítóval jelent meg, amelyeket itt alul láthattok is – a tartalom mindkettőben ugyanaz! Újdonság még, hogy a Konzol Magazint mostantól digitális formátumban is megveheted a Dimag rendszerén keresztül kedvezményes áron. Bővebb információkért a www.dimag.hu/konzolmagazin honlapot látogassátok meg.

RBaly
és a
Konzol Magazin
csapata!



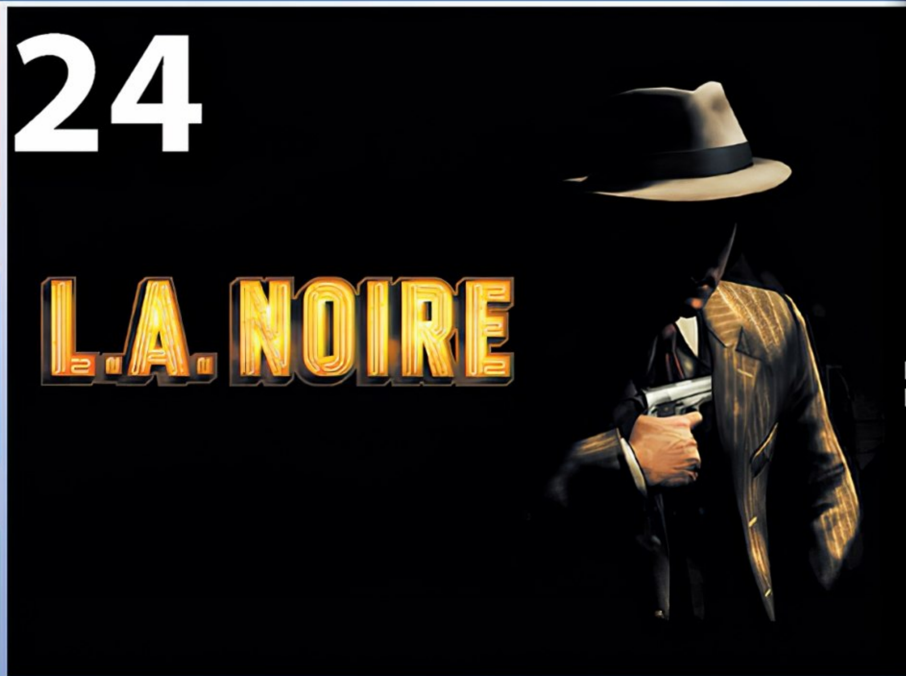


TARTALOMJEGYZÉK

HÍREK-ÉRDEKESSÉGEK

ELŐZETESEK

TESZTJEINK













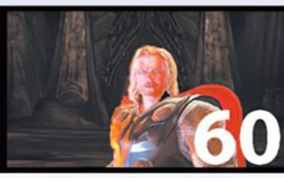


ROVATAINK













Ezio, Sam Fisher és amerikai kommandósok a mozivásznon!



A Ubisoft szekere fénysebességgel tör előre így megengedheti magának, hogy olyan nagyszabású projektekbe vágjon bele mint pl. egy saját filmstúdió megalapítása. A Ubisoft Motion Pictures nem mást hivatott szolgálni, mint a kiadó sikerjátékainak, az Assassin's Creed, Ghost Recon és a Splinter Cell filmvászonra való adaptálása. Hogy a vetélytársak komolytalan próbálkozásai közt (Far Cry, BloodRayne) komolyan vegyék az ilyen adaptációkból kiábrándult videojáték kedvelők is a Ubisoft szándékát, ütős csapatot és technológiát állítottak az új stúdió mögé. A 2008-ban elkezdett folyamat, melynek nyitányaként megvásárolták a 300 és a Sin City c. filmek utómunkáiért felelős Hybrid Technologie stúdiót most látszódik igazán finisébe érni. A kanadai stúdió után a francia kiadó székhelyén, Párizsban hozták össze a francia filmipar megjárt veteránjaival (Jean-Julien Baronnet, Luc Besson stúdiójának volt igazgatója és Jean de Rivieres a francia Walt Disney Stúdió volt értékesítési menedzsere) azt a csapatot mely a fent említett játékok megfilmesítéséért felel majd. A hírek szerint az Assassin's Creed vászonra kerülő változata a Prince of Persia filmadaptációjához hasonló akció-fantasy lesz, a Ghost Recon film erősen kapcsolódik majd a játék sztorijához és egy high-tech háborús akciófilmet láthatunk majd, míg a Splinter Cell film erősen fog hajazni a Bourne rejtély trilógia thriller filmjeire. Arról, hogy mikorra is kell jegyet foglalnunk a moziba egyelőre még nincs hír, de minden bizonnyal pár hónapon belül találkozunk az első képkockákkal és plakátokkal. Ubisoft: hajrá!

Big Boss?

Mint korábban már hírt adtunk róla, a Metal Gear Solid széria ura, Hideo Kojima a Konami egyik igazgatójává lett előléptetve mely már önmagában jó hírnek számított azoknak, akik a rendező még nagyobb kreatív kibontakozását várták. Az előléptetési folyamat viszont itt nem biztos, hogy megállni látszik. Belsős információk szerint Kojima san esélyes a Konami vezérigazgatói székére is melyért óriási a verseny a kiadón belül. Egyelőre rajta kívül még Shinji Enomot, a Pro Evolution Soccer producerét tartják nagy esélyesnek erre a posztra.



Cry... tek

E hónapban már majdnem minden adott volt ahhoz, hogy a Crytek felől csupa jó hírrel szolgálhassunk nektek, de sajnos egy óriási rossz semmissé tette. A stúdió budapesti csapatát nagy hirtelenséggel lényegében megfosztották eddigi munkájától és az elbocsájtások során a stúdió alkalmazottainak több, mint fele is utcára kerül sajnos. (Aminek már voltak előjelei, hisz az álláshirdetések a hír bejelentése előtt egyik napról a másikra eltűntek a hivatalos weboldalról.) A Crytek budapesti irodája éveken keresztül a hazai játékfejlesztés ékkövének számított. AAA címek, óriási stúdió, óriás kiadó, biztos háttér, sok játékos álma, hogy egyszer velük együtt dolgozhasson most mind füstbe menni látszik. A Crysis Warhead-el bemutatkozó csapat Xbox 360 exkluzív Codename: Kingdoms játéka, melyen épp dolgoztak pedig átkerül a frankfurti központba. A megmaradt csapat ezentúl casual játékok fejlesztésén fog dolgozni, ami az általuk asztalra tett minőség után még csak komoly gesztusnak sem illik be személyes véleményem szerint. Kár értük. Mi igazán izgultunk a srácokért és lányokért. Reméljük a távozni kényszerült csapattagok felől még hallani fogunk a közeljövőben.

Rájár a rúd a Square Enix-re

Úgy látszik, hogy a japán kiadókat és fejlesztőket minden létező balszerencse sújtotta. A Square Enix, a Final Fantasy sorozat készítője többek közt a Japánt ért természeti katasztrófa hatásának köszönhetően összesen 77%-os bevételcsökkenést könyvelhet el ebben a gazdasági évben. Számokban ez 148 millió dollárt jelent, ami bizony kihatással lehet a már fejlesztés alatt levő játékok megjelenésére is. Reméljük nem hoznak olyan döntéseket mint pl. a Konami mely végül számos európai vagy amerikai stúdiónak kiadott játékot kaszált el.

Közösségi háló és a videojáték ipar



Egyre több fejlesztő használja ki a közösségi oldalak adta lehetőségeket is. Az AAA címek közül legutóbb pl. a Killzone 3 adott ki egy nagyon minőségi Facebook alkalmazást melynek használatával extra PS3-as témát és egyéb érdekes dolgokat lehetett megnyitni, majd a Medal of Honor toborzott rajongókat, hogy a játék trailer-e teljes hosszában és HD minőségben elérhető legyen. Most pedig a Deus Ex: Human Revolution c. játék kapcsolódott össze a világ legnagyobb közösségi oldalával, hogy a játékot kedvelők concept art-okat, háttérképeket, videókat és háttérinfókat szerezhessenek meg jóval a játék augusztus végi megjelenése előtt. Minél többen kedvelitek a Facebook-on, annál hamarabb teszik közzé az új tartalmakat. Az első körben 50 000 rajongóra van szükség, hogy minden tartalom elérhető legyen, de mind a 4 kör összes tartalmának megnyitása elérheti majd akár az 1 millió Like-ot is.

Nem vált be, eddig

Korábban már hírt adtunk a Sony új "játékos" telefonjáról, az Xperia Play-ről. Sajnos nem érkeznek felőle bíztató hírek. Május elejéig világszerte mindösszesen 1000 PSOne (PlayStation 1) játékletöltést regisztráltak a készülékre, ami vajmi kevés egy AppStore-os vagy más Android Market-es játék letöltési mutatóihoz képest. A híres elődön oly sikeres Destruction Derby-t is csupán kevesebb, mint 100 Xperia Play tulajdonos vásárolta meg. A Sony ennek ellenére mit sem tesz az ügyben. A látható bukás ellenére továbbra is tartja a készülék PSOne játék támogatottságába vetett bizalmát, bár való igaz, hogy ebben a hónapban ezer más fontosabb dologgal kell foglalkozniuk a PSN-t ért támadás miatt, mintsem egy kisebb piaci ballépés kiküszöbölésével.



Elszólta magát



Szemfüles internetezők mindig képesek érdekes információkra bukkanni a videojáték-iparban dolgozó személyek nyilvánosan elérhető önéletrajzaiban. Nem járt másképpen Joardan Patz sem aki a frissített önéletrajzában már megemlítette, hogy level designer-ként a Maxis csapatát erősítette abban a projektben, mely a PC-s (és MAC-es) Darkspore játék X360 és PS3 portolásáért felelt. Az EA mint a játék kiadója egyelőre nem kommentálta még a pletykát, de a sci-fi akció-RPG játék április 26-án került fel a STEAM-re így még bőven van idő arra, hogy a konzolos port is bejelentésre kerüljön.

Szárnyaló Ubisoft!

Múlt havi címlapunkra többszörösen is megérdemelve került a Michael Jackson: The Experience ugyanis a Ubisoft legújabb üdvöskéje átlépte a 3 milliót is az eladott példányok tekintetében így hozzájárulva a Ubisoft tavalyihoz képest plusz 19%-os nyereségéhez és ahhoz a tévhithez, hogy a zenés játékok kora leáldozóban van. A francia kiadó megtartotta vezető pozícióját a Nintendo platformjain is mint 3rd party kiadó. Wii-re és 3DS-re de most már Kinect-re is jól fogynak a játékaik.

UBISOFT®

Konzolgeneráció-váltás: Időszerű?

Aktuális cikkem azt a témát pedzegeti, hogy a jelenlegi konzolgeneráció miért, vagy éppenséggel miért nem életképes, hisz már mi is a kellős közepébe csöppentünk és ezen dolgok fényében merre vezethet a további út. A jelenlegi generáció őszintén bevallva már nem gyerekkorú, de az elődök generációváltásainak gyakoriságát tekintve még az sem mondható el róla, hogy aggastyán lenne. Akkor miért is beszélünk egyre többet a leváltásuk szükségességéről?

Első kulcsszó az igény. Mi táplálhatja a játékosok igényét, hogy egy újabb generációs konzolt „követelhessenek" egyre inkább? Én három alapvető elemre bontom fel a konzolokat. Ezek az „erőforrás



teljesítmény", mely többek közt magában foglalja a grafikai megjelenítés minőségét; a „multimédiás teljesítmény", melybe a film, zene és internetes kapcsolat adta lehetőségeket sorolom; és végül a legfonto-sabb a „játékfelhozatal minősége és mennyisége". Utóbbit nézve a jelenleg piacon levő egyik konzolnak sincs szégyellnivalója. A játékok mennyisége és minősége ebben az évben is inkább emelkedést, mint csökkenést mutatott. Ezért a játékosoknak sem panasza, sem igénye nem lehet arra, hogy eljöjjön a váltás. Multimédiás képességek terén sincs olyan, amiért panaszunk lehetne, hisz a statisztikák és személyes tapasztalatom szerint is a tulajdonosok többsége korántsem használja ki a konzolja által nyújtott minden lehetőséget és nincs rá égető igényünk, hogy olyan funkciókkal bővüljenek a gépek, melyek már annyira elterjedtek, hogy „nélkülözhetetlen" elemei legyenek a konzoloknak is, mint pl. anno a DVD lemezek lejátszása.



Akkor hát marad a grafikai teljesítmény. Ez az egyetlen egy komponens melyet a piacon résztvevő egyéb játékra alkalmas eszközökkel össze lehet és szokás is vetni. PC, mobil, konzol de manapság már a DVD lejátszókban, sőt még az autórádiókban is találkozhatunk beépített játékokkal, és mind mutat bizonyos iramú fejlődést hardver terén. Hónapról-hónapra újabb grafikus kártyák jönnek ki a piacra. Egyre nagyobb teljesítményű processzorokat építenek a mobilokba, tabletekbe. A handheld és mobil játékok már rég elhagyták a TETRIS és a SNAKE minőségét, a konzolok pedig a játékosok egy bizonyos részének szemében PC-s és ezen új casual világ között helyezkednek el.



Második kulcsszavunk legyen az osztályozás. Miért is osztályozzuk a teljesítmény alapján a „játszásra alkalmas" eszközöket? Mert felépítésükben, teljesítményükben eltérnek? Ez indok lehet-e arra, hogy beskatulyázzuk velük együtt a játékokat is? Őszintén szólva nem tartom bölcs döntésnek, ha valaki ez alapján ítélkezik, mert miért baj az, hogy különböznek kedvenc konzoljaink? Miért kellene valami máshoz hasonlítaniuk vagy grafikai minőségben közelíteniük? Italból is azt választjuk, amelyet szeretünk. Autó, ruha vagy bármilyen más márka... a különbségek miatt döntünk egy mellett vagy ellen. Akkor miért is lenne jó, hogy két dolog egyforma tudással bírjon? A játékosok igényének ezen kettőssége szülte azt 2011-re, hogy a video-játék engine-k multiplatformmá váltak. A Super Nintendo, PlayStation 1 idejében ez még elképzelhetetlennek tűnt volna de mára





egy újabb igény is képbe került, mégpedig az, hogy az általunk választott konzolon is egyenlő feltételek mellett játszhassunk azzal







a játékkal, mellyel mások is a többi platformon melyre még megjelent a játék. És itt ki is lyukadtunk ahhoz, ami az egész probléma gyökere és kilyukadtunk magukhoz a játékokhoz, melyek a legfontosabbak ebben a vitában. Fontosabbak, mint maguk a konzolok, PC-k, mobilok. Mit is akarunk tehát? Egy új konzolt mely az első 1-2 évben bár hardverileg és főleg árban képes fej-fej mellett haladni a PC-vel, de játékfelhozatala tech-demókból és HD minőségre felhúzott előző generációra szánt, de az újra átcsúszott játékokból áll, vagy kivárjuk azt az optimális időpontot, amikor már érdemes és kell is váltani?

Mik azok melyek egy új generáció bevezetésekor rizikót jelentenek a fejlesztőknek, kiadóknak és ezzel kihatással vannak a játékosokra is? Minden konzol pár évente átesik egy frissítésen. PS3 Slim, X360 Slim, PSP 3000, stb. A külső folyamatos változáson megy át, míg a belső teljesítmény állandó. Ha ez nem így lenne, egyrészről kevesebben vásárolnák, mert a több éves modellek kevésbé kelendőek, másrészről, ha a belső menne át folyamatos változáson, az a fejlesztőcsapatok és kiadók hozzáállását változtatná meg. A gyors változások a mobilpiac ismérvei. Azoké a játékoké, melyek fejlesztési ideje kevesebb, mint egy év. A konzolok ezzel szemben az elsőtől az utolsó gyártósorról legördült gépig ugyanazt a teljesítményt tudják, így kiszámíthatóak és fenntartható egy bizonyos léptékű fejlődés. Az, ami megjelenésekor „sportautó" volt, 5-6 év múlva is képes versenyben maradni, de akkor már egy egyszerű személyautó árával bárki számára elérhetőként. Így a gyakori, 3-4 évente megtörténő teljes generáció váltás nem a konzolos játékok malmára hajtaná a vizet, hanem még jobban elterelné a casual irányába. Ennek már most is megvannak a látszatai. Rengeteg valaha szebb napokat megélt játéksorozat került végleg süllyesztőbe, bár való igaz, hogy a legtöbb esetben ez annak is köszönhető, hogy a kiadók hagyták őket kifulladni. Viszont ha a konzolok nem tartanák ilyen stabilan a fejlődés iramát, akkor jóval több általunk most még kedvelt cím került volna a kukába. Szóval ideje lenne-e már tényleg egy generáció-váltásnak? Szerintem semmiképpen sem. Három feltételből csupán egy olyat tudtunk megnevezni, ami közelít ahhoz, hogy elérje a mostani határait, és egy extra igényt fedtünk fel, ami a multiplatform játékok malmára hajtaná a vizet, de a többieket, így a játékfelhozatal nagy részét hátrányosan érintené. A jelenlegi konzolgeneráció tulajdonosainak még maradt minimum egy, de inkább három éve arra, hogy elgondolkozzon azon, hogy leváltsa jól bevált masináját valami újra, valami szépre. Ennyi év kell ahhoz, hogy olyan felhozatallal bírjon, mely már valóban vonzó cserét kínál az előző hardverrel szemben, de az árképzése is abba a kategóriába tartozzon, amiért mi, tulajdonosok és rajongók a konzolok mellett döntöttünk az esetenként drámaian túlárazott mégis értéküket gyorsan elveszítő szuper játékos PC-kel szemben.







Így mondandóm végére is értem. A jelenlegi konzolgenerációnak is van még jövője. Kedvenc masináink egy virtuális világban már évek óta együtt harcolnak velünk a csatatereken, kazamatákban, földön, vízen és égen. Jövőre ugyanitt már minden bizonnyal mi is tényként fogunk beszélni az őket leváltani készülő újoncokról, de ne feledjétek, hogy mi és a konzolok is még mindig ott lesznek, hogy éltessük, éltessék azt a világot, melyet csak a konzolos játékosok érthetnek meg igazán.

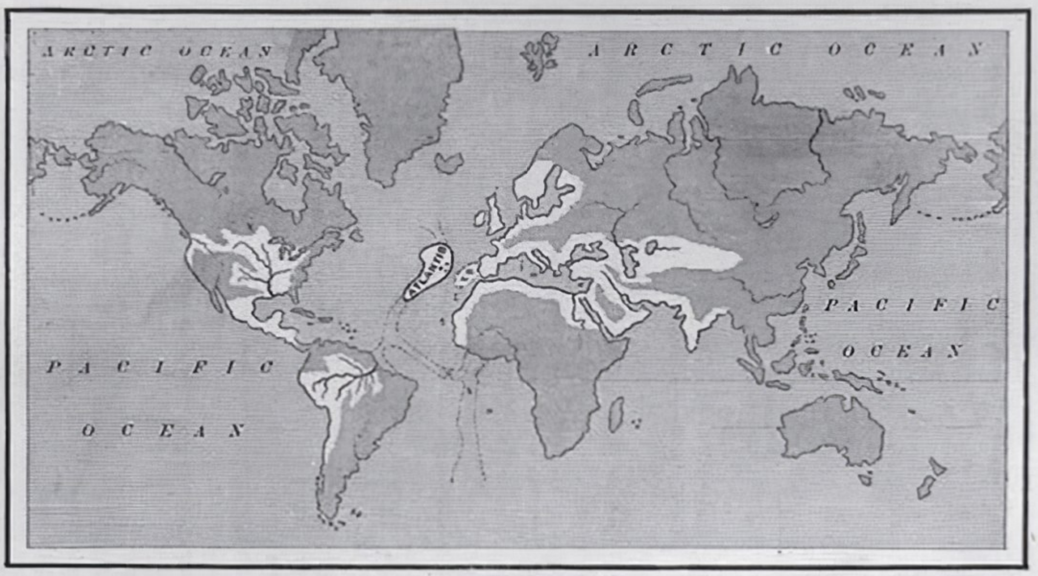
nomad

ATLANTISZ,

azaz egy elsüllyedt bírodalom legendája

Kritike ki nem állhatta, mikor családtagjai ezen a kisfiús becenéven szólították. 10 éves volt már és saját magát egy komoly férfiúnak vallotta. Valóban sokkal okosabb volt vele egyidős társainál, és korát meghazudtoló intelligenciáról tett tanúbizonyságot nap mint nap. A fiú kizárólag nagyapjától szerette hallani a becéző megszólítást, akit végtelenül kedvelt és tisztelt. Sokat tanult az aggastyán férfitól, a nagypapa pedig igyekezett 90 évének minden tapasztalatát és bölcsességét átadni unokájának. Érezte, hogy a csemetéből egyszer még nagy ember lesz.
Kedvenc közös időtöltésüket az esti mese jelentette. Napnyugta után az öregember letelepedett az ifjú Kritike ágya mellé, és csendes, megnyugtató hangon érdekes történetekbe kezdett. A gyermek gyakran tátott szájjal hallgatta a letűnt időkből származó izgalmas mondákat. Szemei előtt megjelentek a kalandok, élénk fantáziája életre keltette a királyokról, hősökről és vad ütközetekről szóló elbeszéléseket. Elképzelhető, hogy ha a fiú napjainkban születik, akkor mesék helyett Chuck Norris filmeknek és videojátékoknak szenteli idejét, ám a technika akkori állása szerint erre nem volt lehetősége. Viszont bármikor átugorhatott Spártába, ahol egy kis szerencsével autogramot kérhetett volna Kratos-tól, ha éppen szembe jön vele az utcán a God of War fenegyereke.
Most már biztosan mindenki számára világos, hogy Kritike az ókori Görögországban élt.
Nagyapja ezen az estén egy új mesével állt elő. A legenda olyan régről származott, amelyet az ifjú még fel sem tudott fogni, ám ez még izgalmasabbá és rejtélyesebbé tette az öregember szavait. Kritike kényelmesen begubózott pokróca alá, majd tekintetét az ágyával szemközti kőfalra függesztette. Figyelte, amint a zsírból és méhviaszból készített aprócska gyertya megküzd az egyre sűrűbb sötétséggel. A láng furcsa árnyékokat vetített a rögös falra és a fiúnak csupán néhány másodpercig kellett koncentrálnia, hogy az előtte táncoló fényjátékon keresztül megelevenedjenek nagyapja mondatai. Hallgassuk meg együtt az öregember meséjét, egy valaha virágzó birodalomról. Ahol az emberek boldogságban éltek… Amely végül a tengerbe veszett... Amit úgy hívtak Atlantisz…

Réges régen, egy messzi-messzi galaxisban… Khmm… Bocsánat fiam, ez egy másik történet. No, de mielőtt belekezdek, tudnod kell, hogy e legendát nekem is a nagyatyám mesélte, ő maga pedig Szolón elbeszéléseiből ismerte a történetet. Ifjú korod lévén talán még nem hallottál athéni Szolónról. Egyike volt a hét görög bölcsnek. Életét egy híres mondata határozta meg, amely így szólt: „Ha tudsz valamit, hallgass!" E szavai talán soha nem kopnak el. Meglehet, hogy évezredek múltán egy havonta megjelenő játékos papirusztekercs 10. oldalán idézik. Szolón tehát mottójához híven megtartotta magának a fontos információkat, és azokat csak akkor használta fel, ha abból előnye származott. Elve sikeresen működött, hiszen nagyhírű politikusként és hadvezérként ismerte meg a világ, és tehetségéből még költészetre is tellett. Volt azonban valami, amiről mégsem hallgatott. Szolón élete során eljutott Egyiptomba, Szaisz városába. Itt alkalma nyílt beszélni Neith istennő főpapjával, aki megosztotta vele egy tengerbe süllyedt sziget részletes történetét. Atlantisz legendáját Szolón továbbadta elbeszéléseiben, így megismerte nagyapám, ő pedig elmesélte nekem. És most eljött az idő, hogy én meséljem el neked, drága unokám.



THE EMPIRE OF ATLANTIS.

Valamikor nagyon-nagyon régen az Istenek sokat vitatkoztak. Nem jutottak dűlőre afelől, hogy miképp osztják föl egymás között világunkat. Veszekedtek, kiabáltak, ám hiába. Sehogy nem tudtak megegyezni. Már-már tettlegességig fajult a helyzet, hogy egy korabeli Mortal Kombat keretében látványos kivégzésekkel szerezzenek érvényt szavuknak, ám végül békés megoldást választottak. Egész egyszerűen sorsot húztak, a szerencsére bízva a vidékek felosztását. Így történt, hogy Atlantisz szigetét Poszeidón nyerte meg. Tudod, ő az a vizes fiú. A tengerek istene, folyók és tavak parancsolója. Van egy ismert munkaeszköze is, a háromágú szigony, amellyel magasra korbácsolhatta a hullámokat. A tengerészek nem örültek a szó szerint viharos természetének. Történetünk idején azonban Poszeidón csendes, nyugodt hétköznapokat élt. Elégedetten szemlélte, ahogy kezdetekben, a sziget termékeny földjéből férfiak születnek. Ezek egyike volt Euénor, aki nem sokkal később feleségre talált. A hölgyet Leukippének hívták. A boldog pár kényelmesen berendezkedett a szigeten, még a Földhivatalba sem kellett elmenniük helyrajzi számot intézni. Társaikkal együtt békére és jó életre leltek. Később született egy lányuk, Kleitó. A kislány az évek során gyönyörű nővé cseperedett. Szépsége még Poszeidónt is elvarázsolta, aki bár a tengerek uralkodója volt, mégis oly szerelemre gyúlt a lány iránt, amelynek lángját hét óceán vize sem olthatta el. Ekkor azonban bekövetkezett az, amely előbb-utóbb minden híres legendában bekövetkezik. Tragédia történt. A szépséges Kleitó édesanyját és édesapját is elvesztette. Ott maradt magányban és árván. Poszeidón azonban gondjaiba vette a lányt. A tapasztalat azt mutatja, hogy az Istenekre kortól és helyszíntől függetlenül buknak a hölgyek, így könnyen meghódította Kleitót. Poszeidón ekkor egy időre szögre akasztotta szigonyát és minden figyelmét a lánynak szentelte. Közös időtöltésükhöz nem volt szükség szerszámára. Legalábbis a háromágúra biztosan nem. A lényeg, hogy Poszeidón és Kleitó egymásra találtak és a tengerek ura minden tőle telhetőt mega-





dott a lánynak. Végeredményben azt csinálta, amihez minden Isten ért: teremtett. Csodálatos szentélyeket és templomokat emelt, és szépen körülkerítette a dombot, ahol a lány élt. De nem ám akárhogyan! Szabályos körökre osztott tengereket és szárazföldeket vont a domb köré, egymástól mindig egyforma távolságban. Kettőt földből, hármat tengerből. A középen marad szigetet bőséges terményekkel áldotta meg. Ezek után fakasztott két forrásvizet is. Az egyik forrásban kristálytiszta hideg víz csobogott, míg a másik meder kellemes meleg víznek adott otthont. Talán nem is hiszed kis unokám, de egyszer álmomban láttam, hogy párezer év múlva már halandó ember is képes lesz hideg és meleg vizet fakasztani. A látomásomban furcsa nevük volt e csodatévőknek. Úgy hívják majd őket, hogy vízvezeték szerelő. A háromágú szigonyuk neve pedig lészen csavarkulcs.

De térjünk vissza Kleitóra és Poszeidónra. Összesen tíz gyermekük született, méghozzá öt ikerpár. Mindannyian fiúk. A tengerek istene ekkor tíz részre osztotta Atlantiszt, hogy minden fiának jusson terület, amelyen uralkodhat. Atlasz, aki a legidősebb ikerpárból is elsőként látta meg a napvilágot, megkapta Kleitó szigetét és annak környékét. Ez volt mind közül a legnagyobb és legértékesebb terület. A fiút megtette az uralkodók királyának, aki minden testvére fölött rendelkezhetett, de a másik kilenc is szabadon vezethette birodalmát. A gyermekek bölcs és igazságos vezetőknek





bizonyultak és Atlantisz szigete virágzásnak indult. Igazi éden volt ez, ahol évente kétszer lehetett betakarítani a termést, a fák roskadoztak az ízletes gyümölcsöktől

és a zöldbe borult réteken állatok sokasága legelészett. Az emberek szorgalmasan dolgoztak, templomokat, kikötőket és hajókat építettek. Alapanyagból hiány sohasem lehetett, végtelen erdők szolgálták a fát, a föld pedig értékes nyersanyagokat rejtett.

Rátaláltak egy különleges ércre is, amely rendkívüli szilárdsággal rendelkezett, ám hevítés után könnyen megmunkálhatóvá vált. Oreikhalkosznak nevezték el és az arany után

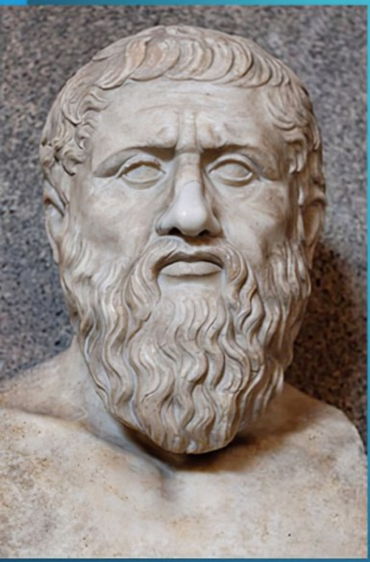
a legértékesebb nemesfémnek bizonyult. Az emberek jólétben éltek, tisztelték egymást és isteneiket. A gazdagságukat azonban nem az aranynak vagy a bő termésnek köszönhették. Valójában nem is tartották sokra az efféle földi javakat. Türelmet, megértést és nyugalmat tanúsítottak a sors viszontagságaival szemben, mind egymással való érintkezésükben, ezért az erényt kivéve mindent megvetettek, s nem sokat törődtek a múló kincsekkel. Tehernek tekintették az aranynak és egyéb javaknak tömegét, s minthogy nem részegedtek meg a gazdagságban való dőzsöléstől, s nem vesztették el önuralmukat, nem is hanyatlottak. Józanságukban élesen látták, hogy mindezek a külső javak a kölcsönös szeretet és az erény folytán gyarapodtak, ha ellenben igyekezetük és megbecsülésük a külső javakra irányul, azok is elpusztulnak, s az erény is velük vész.

E filozófiát szem előtt tartva élt Atlantisz népe évszázadokon keresztül. Poszeidon öröksége ott volt mindannyiukban, és az Istentől eredő részük elég volt ahhoz, hogy a törvényeknek engedelmeskedve, becsületben éljenek. A tíz uralkodó leszármazottai mindvégig együtt hozták döntéseiket, a király pedig továbbra is Atlasz nemzetségéből került trónra. Úgy tűnt, hogy a birodalom aranykorának sosem lesz vége, de végül mégis bekövetkezett a hanyatlás. Eljött az idő, amikor Atlantisz fiaiban és lányaiban egyre több gyarló emberi vonás jelentkezett, miközben a tengerek istenétől származó részük visszaszorult. Megjelent a kapzsiság, a hatalomvágy, és a sziget népe nemzedékről nemzedékre hitványabbá vált. Az Istenek látták, hogy miképp korcsosulnak el az emberek, de bíztak abban, hogy visszatalálnak a helyes útra. Az addig virágzó nemzettség azonban egyre nyomorúságosabb állapotba jutott, így egy idő után Zeusz, az istenek istene haragra gyúlt. Úgy döntött, hogy mivel Atlantiszt a tengerek istene, azaz Poszeidón

ATLANTISZ

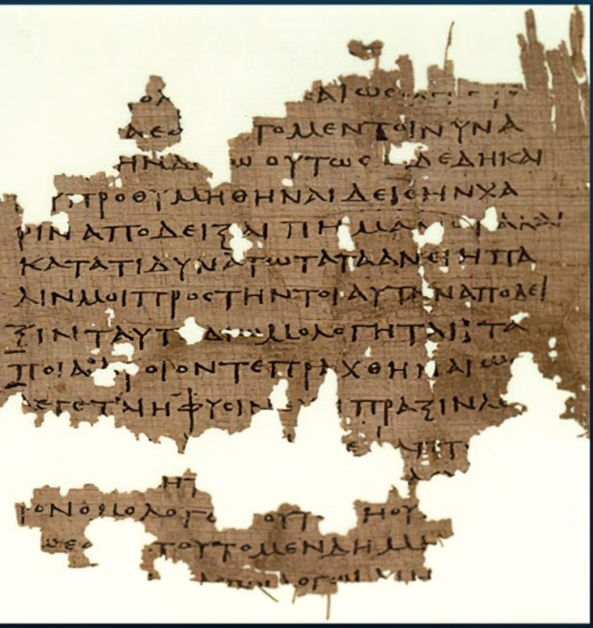
azaz egy elsüllyedt birodalom legendája





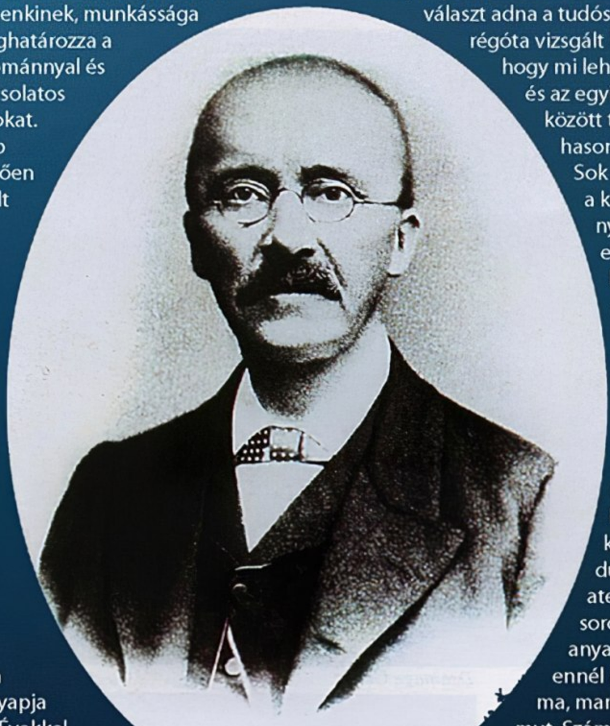
teremtette, így annak a tenger által kell elpusztulnia. A büntetés nem is maradt el, egy szörnyű nap és egy még szörnyűbb éjszaka leforgása alatt Atlantisz szigete a tengerbe süllyedt és nyomtalanul eltűnt. Voltak azonban túlélők, valamint olyan emberek, akik előre megérezték a katasztrófát és időben elmenekültek. Nagyrészük Egyiptomban telepedett le, a többiek pedig elszórtan a világ más részein. Azt beszélik, hogy tudásuk, intelligenciájuk és erkölcsi érzékük sokkal magasabb és fejlettebb volt, mint bármilyen más népé. Sikerült tudásukat és történelmi feljegyzéseiket is kimenteni, de erre senki sem talált még bizonyítékot. Ám lehet, hogy leszármazottaik most is köztünk élnek és sokat tanulhatnánk tőlük…

A nagypapa itt befejezte mondandóját. Észrevette, hogy unokájának egyre nehezebbek a szemei és egy álmos, de hálás pillantással köszöni meg a mesét. Az öregember lassan felállt, eloltotta a csonkig égett gyertyát, megsimogatta Kritike fejét, majd csendben elhagyta a szobát. A kisfiú ekkor még nem tudta, hogy ez volt az utolsó mese. Másnap,



abban a pillanatban, amikor a fiú felébredt, az öregember örök álomra hajtotta fejét. Atlantisz legendája azonban tovább élt a kisfiúban, aki a történet minden szavára emlékezett.

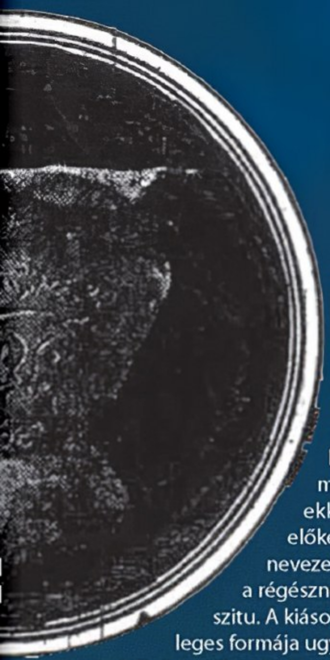
Teltek-múltak az évek és a kisfiú tekintélyes férfivá lett. Senki sem merte már Kritikének becézni. Nevét tisztelettel, sőt olykor félelemmel ejtették ki. Ő volt Kritiász, a rettenthetetlen államférfi, akiből az egykori gyermeki báj teljes mértékben hiányzott. Kortársai kegyetlen zsarnokként jellemezték, aki politikai ellenfeleit gyakran meghallgatás nélkül végeztette ki. Kritiász ekkor még csak harminchárom éves volt, azaz Kr.e. 427-ben járunk. Az ókori görögöknél természetesen viszonylag ritkán volt látható lenge öltözetű lányokat ábrázoló speditőr-naptár a falon. Ők még egészen más időszámítást alkalmaztak, egyszerre többet is. A legelterjedtebb ezek közül az volt, amely az első olimpiai játékoktól számolta az évek múlását. E naptár szerint a 346. évnél tartottak a görögök. A dátum azért is fontos, mert ugyanebben az esztendőben született meg Kritiász unokaöccse. Nevét bizonyára mindannyian ismeritek: Platón. A híres filozófust nyilván nem kell bemutatni senkinek, munkássága a mai napig meghatározza a társadalomtudománnyal és filozófiával kapcsolatos vitákat, kutatásokat. Platón a legtöbb kortársától eltérően rendkívül művelt és türelmes embernek írta le Kritiászt az elbeszéléseiben, bár ebben közrejátszhattak a rokoni szálak is. Kapcsolatuk azonban a mi szempontunkból azért fontos, mert Platón a nagybátyja révén ismerte meg Atlantisz történetét, aki sosem felejtette el nagyapja utolsó meséjét. Évekkel később az elismert filozófus dia-lógusaiban részletes leírást adott az elsüllyedt birodalomról, amely így végül az egész világ tudomására jutott. A mai napig nem derült ki, hogy Platón szavainak mennyi az igazságtartalma. Minden megváltozna, ha felfedeznék és minden kétséget kizáróan azonosítanák a tenger alatt rejtőző szigetet. Már amennyiben tényleg létezik. Számos történész azonban azt vallja, hogy Atlantisz legendáját maga Platón teremtette meg. Az elsüllyedt birodalom történetét alkalmasnak találta arra, hogy ne túl provokatív, de mégis hatásos módon mutassa be az általa tökéletesnek képzelt társadalmat, az emberi viszonyokat és az ideális politikai berendezkedést.



Az egyik nagy kérdés tehát a következő: vajon tényleg létezett Atlantisz? Annyi bizonyos, hogy a tengerbe veszett boldog birodalom története egymástól teljesen független népcsoportok mondavilágában megtalálható. Ismerték az egyiptomiak, a maják de még a szanszkrit nyelven írt Mahabharata hindu eposz is említést tesz róla. Emlékszünk még Kritiász nagyapjának meséjére? A túlélők Egyiptomban és a világ más részein elszórtan telepedtek le. Talán emlékeik és beszámolóik nyomán maradt fenn a legenda ennyi különböző helyen. Az elbeszélések mindenesetre túlságosan hasonlóak ahhoz, hogy ez véletlen legyen. A szigetről elmenekült, majd szétszéledt emberek története választ adna a tudósoknak arra a régóta vizsgált kérdésre is, hogy mi lehet az oka a maja és az egyiptomi kultúra között tapasztalható hasonlóságnak. Sok Atlantisz kutató a különböző nyelvekben előforduló hasonló szavakat látja bizonyítéknak. Véleményük szerint Atlantiszból eredő szó például az apa, amely rengeteg nyelvben csak igen kis eltéréssel fordul elő: aht, ata, atef, tata és még sorolhatnánk. Az anya szó pedig még ennél is jellemzőbb: ma, mama, mu, am, mut. Számos tudós szerint minden nyelv egyetlen közös ősre vezethető vissza, amely az atlantiszi volt.



A sok-sok feltételezés mellett kézzel fogható bizonyíték is áll mindazok rendelkezésére, akik hisznek a sziget legendájában. Pontosabban bizonyítéknak nem nevezhető, mert valódiságát és eredetét sokan kétségbe vonták, de néhány mondatot mégis megérdemel. A szóban forgó tárgy egy váza. Heinrich Schliemann német kereskedő és egyúttal amatőr régész 1837-ben éppen Trója romjait ásatta Hisszarlikban. Fából készült lovat ugyan nem talált, és a sláger alapján mondhatom, hogy





műanyagból fröccsentett két kicsi lego sem állt össze a homok alatt. Már éppen kérdezte volna, hogy mizu, mizu, mizu, ám ekkor váratlanul előkerült a fent nevezett bronzváza és a régésznek bejött ez a szitu. A kiásott tárgy különleges formája ugyanis azonnal felkeltette figyelmét. A vázán legnagyobb meglepetésére föníciai betűkkel felrótt írást talált. Csupán egyetlen sort, amely így hangzott: Chronostól, Atlantisz királyától. A lelet akkoriban igazi szenzáció volt, ám később számos módon bebizonyították, hogy nem hiteles. Sokan azonban eredetinek vélik, és hisznek abban, hogy Atlantisz létezett valahol a világon. De vajon hol?

És ezzel elérkeztünk a második nagy kérdésünkhöz: merre keressük Atlantiszt? Egy feltevés szerint a sziget valójában soha nem süllyedt el, még ma is létezik. Legendája csupán egy hatalmas szökőárnak köszönhető. E feltételezés eredete 1967-ig vezethető vissza, amikor a görög Spyridon Nikolaou Marinatos archeológus ásatásokba kezdett Szantorinon, az Égei-tenger egyik apró vulkanikus szigetén. Munkája sikert hozott! A professzor egy több ezer éves nagyváros romjaira talált, amely emeletes épületek, bútorok, ágyak, asztalok és különböző használati tárgyak maradványait őrizte. Házi- és haszonállatok csontjai is felbukkantak, ám érdekes módon ékszerek vagy emberi maradványok egyáltalán nem kerültek elő. Mindez pontosan arra utalt, hogy az ott élők csupán a legfőbb értékeiket megragadva sietősen menekültek. A feltárt városról később megállapították, hogy az valójában Thíra, amely Kr. e. 2500 évvel a minószi civilizáció központja volt.



Egy nap azonban elérte végzete. Először egy kisebb földrengés rázta meg a várost, amely csupán egy sokkal nagyobb katasztrófa hírnöke volt. A városlakók azonban megérezték a bajt, és mindannyian elmenekültek. Jól döntöttek, mert a település közelében lévő vulkán óriási erővel kitört. 30 méter magas hamuval és kővel temette be a várost, majd beomlott, hogy átadja helyét egy újabb természeti csapásnak. A magába roskadó vulkán helyére hatalmas mennyiségű tengervíz ömlött, amely révén gyilkos szökőár söpört végig a szigeten. Thíra városa eltűnt a föld színéről. A pusztító cunamit sokan Atlantisz pusztulásával azonosítják.



A leginkább elterjedt és elfogadott nézet az ókori görög feljegyzéseken alapul, amelyekben sok említés található egy birodalomról „Héraklész oszlopain túl”. Az elnevezés a mai napig fennmaradt és valójában az Európa és Afrika között húzódó Gibraltári szorost jelöli. Az Atlanti óceán és Atlantisz nevének összecsengése sokakban tovább erősíti a hitet, hogy az elsüllyedt szigetet valahol ezeken a vizeken, Dél-Európa és Észak-Afrika partjaitól nyugatra kell keresni. És sokan keresték is. Expedíciók százai kutatták már az elveszett birodalom nyomait, mindeddig eredménytelenül. Elképzelhető, hogy soha nem bukkannak a sziget nyomára, ám legendája így is tovább él, sőt egyre erősebb lesz! Az ezotéria követői különösen jól ismerik Atlantisz történetét, hiszen lakóinak harmóniája, kiegyensúlyozott élete, a belső javak iránti elkötelezettsége példaértékű. Kizárólag az ezotéria iránt érdeklődők kedvéért megemlítem az Atlantiszi gyűrűt, amely a feltételezések szerint egy különleges erővel és hatáskörrel bíró tárgy. Története 1860-ban kezdődik, ekkor bukkant rá a francia D'Agrain márki Egyiptomban, a Királyok Völgyében. Később, a 20. század elején végzett radiesztéziai vizsgálatok kimutatták, hogy a gyűrű mintázata különleges elektro-mágneses hullámokat sugároz, amelyek egyfajta védőpajzsot alkotnak és gyógyító erővel bírnak. Állítólag nem maga a gyűrű, vagy annak anyaga a lényeges, hanem a rajta látható minta, amely így akár egy papírlapra lerajzolva is hatásos lehet. Az ábra nem bonyolult, tessék próbálkozni!

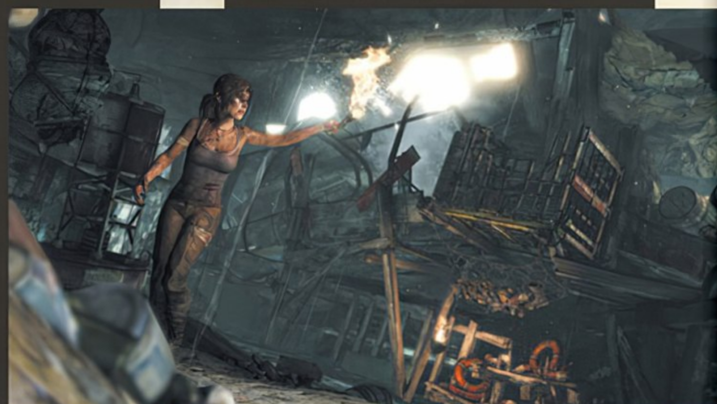
Bevallom, most először szűkösnek bizonyult a rendelkezésemre álló négy oldal. Sok-sok mesélnivalóm lenne még, de így is hosszabb és talán nehezebben emészthetőbb cikk született a korábbiakhoz képest. Reményeim szerint arra mindenképpen elég volt, hogy sok új és érdekes dolgot megtudjatok Atlantiszról. Azt még mindenképpen meg kell említenem, hogy Kritiász nagyapjának meséje Platón Összes Művein, illetve annak magyar fordításán alapul, az én szavaimon keresztül. Atlantisz tehát elsüllyedt, most már itt az ideje, hogy ti is belemerüljetek a következő oldalak kiváló játéktesztjeibe.

Szasa

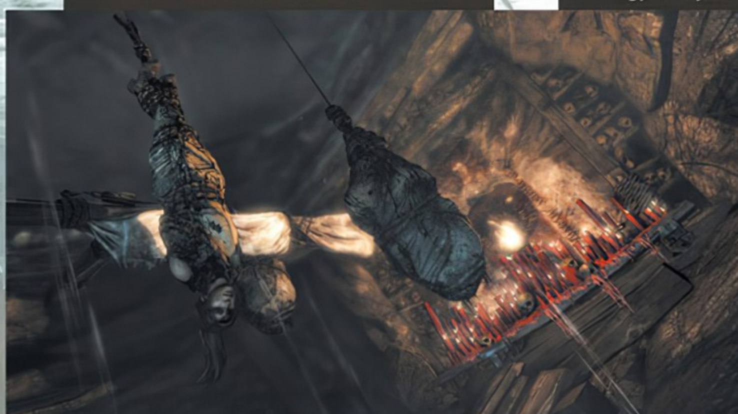
TOMB RAIDER

Vászonszövetből eszkábált szorítókötés, pánikfélelem és kilátástalanság fogad a játék nyitóképernyőjén az új Tomb Raider játék londoni prezentációján. Lara Croft felfedező és kalandor, első útján nem várt kihívásokkal és feladatokkal kell szembenézzen, ahogyan tehetetlenül és begubózva, fejjel lefelé csüng egy baljósan tátongó mélység felett. Japán partjainál járunk, ahol is egy ismeretlen apró szigetére vetett minket a sors és az áramlat, expedíciónkat ugyanis derékba törte egy hatalmas vihar az előző éjjel. Segítségre és szövetségesekre nem számíthatunk – ha túl akarjuk élni ezt a kalandot, csak saját magunkra, és a túlélési ösztöneinkre támaszkodhatunk.

Hatalmas a kontraszt, ahogyan a verőfényes, vakító napsütéses londoni időjárásból egy elegánsan berendezett, és hangulatosan homályba borított prezentációs szobába lépünk – nem mindennapi helyszínen járunk, hogy még a nagy nyilvánosság előtt, első kézből vehessük szemügyre az új Tomb Raidert. A prezentációra a wimbledoni Square Enix bázison került sor, ahol már a recepción is hófehér márványlapokból borított falak jelzik, hogy a távol-keleti elegáns stílust még itt Angliában sem tagadja meg magától a cég (főleg ha még idevesszük azt a meghatározhatatlan nemű, szalma fűtta hajú srácot is a pult mögött, aki bármelyik Final Fantasy epizódból kiléphetett volna – még ha eddig kételkedtem is volna benne, már biztos hogy jó helyen járok). Személyes asszisztensünk ezúttal tisztes távot tett meg azért, hogy itt lehessen velünk: Karl Stewart a Tomb Raider globális márkamenedzsere egyenesen a Crystal Dynamics San Francisco-i fejlesztőbázisáról érkezett a hóna alatti X360 masinával, és a játék legfrissebb változatával.



„Ez a Lara már nem az a Lara, akit az eddigi részek során megismertünk" – vág bele büszkén Karl, ahogyan éppen azt ecseteli, hogy a teljes változáson átesett ifjú felfedező sokkal emberibb, ezáltal sokkal szerethetőbb lett. Szakítva a sorozattal eddig szinonimaként együtt élő kemény, vagány, csábos, és szexi amazon jelzőkkel, Lara ezúttal egy érzékeny, sebezhető, törékeny fiatal kislányként szipog vissza ránk. Az új Tomb Raider ugyanis az alapoktól indítja újra a sorozatot, végigvezetve majd minket azon az útvonalon, amin Lara elsajátítja mindazt, ami a már általunk is ismert ikonná tette.

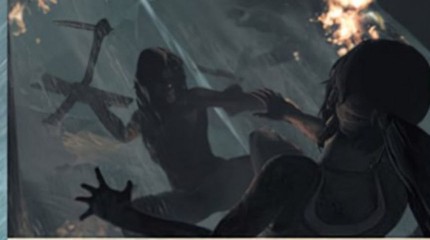


Ez rögtön számos kérdést vethet fel a sorozat rajongóiban: például mennyiben fogja befolyásolni a játékmenetet, a karakterfejlődést, illetve az egész hangulatot, hogy megreformált Lara Croftot kapunk? Vendéglátóink azonban igyekeztek eloszlatni a kétségeinket, hiszen Karl szerint a csapat igyekezett a főbb tulajdonságok tiszteletben tartásával és azok meghagyásával egy kicsit árnyaltabb, mégis részletesebben kidolgozott képet festeni. Így nem kell attól tartanunk, hogy teljes egészében átalakítják a játékmenetet, hiszen a sírkamrák, és idegen kultúrák felfedezése mindig is a Tomb Raider esszenciája volt, csupán a lehetőségek módosulnak egy kicsit. Sőt azáltal, hogy a történet az általunk ismert mitológia elé helyeződik, remek lehetőség adódott a fejlesztők előtt, hogy megismertessék velünk egy fiatal és elesett lány élettörténetét, kalandjait, megpróbáltatásait – valamint ezzel együtt a játékos hathatós segítségével végigvezessenek azon a folyamaton, hogy a játék végére Lara Croft azzá a karakterré válhasson, akit már eddig is megismertünk és megszerettünk. Ugyanakkor azt is el kell ismernünk, hogy a '90-es években csúcsra járatott franchise mára kissé már leeresztett, és a kissé megszikkadt felszínen már erősen érződik az idő vasfoga is. Ebből az aspektusából tehát tökéletesen érthető, hogy a sorozat megújulni készül, illetve a kor követelményeihez igazodva: modernizálódik, valamint jobban kötődik a









mai kor értékeihez.
Viszont a játékelemek nem változtak: az atmoszféra, és a feladat még mindig egy elveszett, távoli, érintetlen helyszín felfedezése. A sorozat újraindításával tehát egyfajta előzmény-játékot kapunk, ahol a játékos feladata lesz, hogy elsajátítsa és megtapasztalja a túlélés és kiszolgáltatottság érzését. Ehhez azonban verejtékes áldozatokkal, és rengeteg halál közeli élménnyel teli szituáción keresztül vezet majd az út. Ezért is születhetett meg az az elhatározás, hogy legyen ez az első Tomb Raider, ami 18+ korhatár besorolást kap majd. A fejlesztők azzal indokolták a döntésüket, hogy ezeket az életszerű helyzeteket nem lehet finoman, vagy elnagyolva ábrázolni, hiszen jellegüknél fogva akkor jön ki a hatásuk, ha megmutatják a valódi komor, sötét, és sokszor erősen morális kérdéseket feszegető mivoltukat.



FÉLNIVALÓ

Lara zilált tekintete lesz az első momentum, ami a játékos agyába ég. Pánik, félelem, kétségbeesés – egyszerre olvasható le az arcáról. Úristen, mi ez a hely? – szökik ki önkéntelenül az ajkain. Az első pillanattól kezdve rögtön megkapjuk az irányítást, ahol már első körben bevezetést nyerhetünk a fizikai rendszer felépítésébe: a jobbra, valamint balra irány mozgatásával Lara saját testének lengedezésébe kezd. Mellettünk, hozzánk hasonlóan nyakig bebugyolált, óriási selyemhernyóra emlékeztető gubó függeszkedik. Önmagától értetődően kölcsönhatásba kell lépnünk vele, hátha kiszabadíthatjuk magunkat valahogy kényszerrabságunkból. Nem is kell sokáig lengedeznünk: a barlang falába vájt apró gyertyaoltár azonnal kölcsönhatásba lép a szövettel, és pillanatok alatt kap lángra, porig égetvén ismeretlen társunkat. A tűz persze átterjed a mi ruhánkra is, így azonnal meggyújtja a felfüggesztésünket, mi pedig a keresztgerendákon keresztülesve a mélybe zuhanunk. És ha ez még nem lenne elég: az alsó nézetből rögzített kameraállás előre kiszámolt dramaturgiai szempontok szerint várja, hogy rázuhanjunk egy óriási fémtüskére, melyre egyöntetűen szisszenünk fel mindannyian a szobában. Még látványra is rémisztően fájdalmasnak hat... Nem



hiába, ez is egyike a játék erősségeinek: úgy próbálják alakítani a történetmesélést a Crystal Dynamics szakemberei, hogy legalább annyira élethűnek hasson minden jelenet, mintha ott lennénk mi magunk is. Lara köhög, ha füstöt érzékel, lehelete párás, ha hideg a levegő, valamint sántikál és biceg, ha sérült.

A játék alatt duruzsoló fizikai motornak köszönhetően nüánszoknak tűnő részletek válhatnak létfontosságú stratégiánkká: játszhatunk a tűzzel és vízzel, tárgyakat, szöveteket gyűjthatunk meg (a tárgyak felett megjelenő ikon jelzi, hogy az adott helyen milyen lehetőségeink lesznek) – ezek alkotják majd az első pár logikai feladvány esszenciáját. Erre ráerősít a készítők kifejezett szándéka, hogy a sár, az eső, és a többi természeti jelenség nemcsak hogy természetes velejárója a szigetnek, de mindegyike beépül a játékmenetbe is. A szituációra persze rájátszik a dramaturgia is: elhalkulnak a külső zajok és effektek, mindösszesen csak saját szívverésed ritmikus dobogása hallható, majd az az átható sikoly és fájdalom, amit akkor érzel, és hagyja el testedet, amikor kirántod a hasfaladba szúródott fémtárgyat. A játék egyik hatalmas újítása, a realisztikus sérülésmodell itt rögtön be is mutatkozik a játékos számára. A külsérelmi nyomok ugyanis megmaradnak Lara testén, és csak nagyon lassan regenerálódnak majd a történet során. Azonban különböző felszerelésekkel és tárgyakkal elősegíthetjük a gyorsabb gyógyulásukat (ilyenek lehetnek a vizes borogatások, bogyókból összemorzsolt gyógynövények vagy egyéb más, jelen pillanatban még nem részletezett lehetőségek). Ekkor a sebesülések enyhülni kezdenek karakterünk testéről is.

Nincs sok időnk azonban teketóriázni, hiszen neszek hallatszanak a távolból (valaki biztosan felfigyelt az éktelen kiáltozásra), így egy fáklyát felkapván, az egyetlen kijárat felé veszed az irányt. Sem a járatokban szétszórt ismeretlen kegytárgyakért, sem a megkötözött, és élve keresztre feszített sorstársakért nincs most időd aggódni, hiszen a nyomodban loholó ismeretlen árny egyre közelebb kerül hozzád... Egy vízzel teli tárnán kell átevickélned, ahol épphogy a felszín felett tudod tartani a fejed, és itt érhető tetten igazán, hogy mennyire dramatikus és kiszolgáltatott Lara helyzete. Az egyik kezében már épphogy csak pislákoló fáklya, a szűk járat baljóslatú, a másikkal meg épphogy át tud evickélni a hasadékon, ám mindeközben remekül megfigyelhetjük, hogy mennyire filmes hatást vált ki egy



közeli kamerakép, vagy egy gyors vágás. Ez szinte az egész eddig látottakra elmondható: borzasztóan lenyűgöző, hogy kidolgozásban is milyen részletes lett a Tomb Raider.

ECCE HOMO

Több átvezető animáció is lesz a játékban, melyek többsége menet közben is befolyásolható, illetve irányítható lesz (ezeket szakszóval Survival Escape Sequence-nek keresztelték el a Crystal Dynamics berkein belül). A Shenmue által meghonosított és azóta is számos játékban ellőtt eljárásban két kimenetel létezett: vagy időben megnyomtad a képernyőn felvillanó gombokat, vagy kezdhetted elölről az egész folyamatot. A Tomb Raider egy következő szintre próbálja emelni ezt a metodikát: most már nem kötelezően ér kudarc vagy hátrány egy vétlen tévedésért, hiszen a továbbiakban még kiküszöbölheted a csorbát, de ezáltal sokkal nehezebb helyzetből indulsz tovább (az egyik jelenetben egy sziklaomlás közepette például csak visszacsúsztunk pár métert, így csupán néhány extra mozdulatokat kellett tennünk, hogy visszamásszunk). Az első fejezet végére Lara megmenekül a barlangból, és fellélegezve szabadul meg üldözőitől. Azonban ez még csak a kezdet: hiszen ahogy a felszínre ér, feltárul előtte az a dzsungelszerű táj, ami beborítja az egész szigetet, azzal a számos hajó- és repülőgépronccsal, ami vélhetően már évszázadok óta szétszórtan hever a növényzetben... A távolban feltűnő táj ráadásul nem csak díszítő elem, hanem minden egyes hegyorom, vagy magaslat megmászható – így a hatalmas szobrok, vagy a ködbevesző messzeségből pislákoló adótorony a későbbiek során felfedezhetővé válik! Lara azonban nem lesz mindvégig egyedül, a szigeten elszórt táborokban az Endurance kutatóhajó túlélőire bukkanhat, akiktől segítséget és tanácsot kérhet, illetve további információkhoz is juthat a katasztrófát illetően (a táborokban lehetőséged lesz megpihenni, feltölteni az energiádat, de egyfajta rövidítésként levághatod az utat két tetszőleges tábor között is). A túlélés persze önmagában nem lenne túlságosan izgalmas egy tehetetlen, és folyton menekülő főhőssel, így kisvártatva megalkothatjuk majd első fegyverünket: egy számszeríjat, de szert tehetünk egy jégvágó csákányra is, sőt, később lőfegyverünk is lehet majd. Ehhez azonban fejlesztenünk kell tulajdonságainkat, és képességeinket, valamint sokszor bizonyos tárgyak megfelelő kombinációja lesz szükséges ahhoz, hogy elérjük céljainkat. A sziget amúgy is több részre tagozódik majd, de először is el kell sajátítanod jó pár tulajdonságot és mozgást, hogy minden helyszínt bejárhass. Bár a készítők igyekeztek nagyon sejtelmesen válaszolni a kérdéseinkre, azt nagyjából sejtetni engedték, hogy nyitott világgal számolhatunk, ahol oda-vissza járhatunk majd a sziget egyes részei között, és érdemes lesz visszatérnünk a már bejárt helyszínekre is, hiszen egyes tulajdonságokkal addig elérhetetlennek tűnő helyekre juthatunk el.









Éppen időben érkezünk, hogy elijesszük a japán szentélyekkel övezett tisztáson szabadon kószáló farkascsordát, hiszen itt bukkanhatunk rá Conrad Roth hajókapitányra. Sajnos azonban nem tudtunk elég korán érkezni, hogy megakadályozzuk Conrad megsebesülését, így az ellátásához a galád állatok által elrabolt elsősegélycsomagért









kell majd felküzdenünk magunkat a szentélyek felett honoló barlangba. A teljes mozgásszabadságnak köszönhetően egy Batman: Arkham Asylum, vagy Assassin's Creed szerű játékmenetre számíthatunk, ahol minden elemben megkapaszkodhatunk,



vagy keresztül vetődhetünk rajtuk. A 360 fokos irányításnak köszönhetően akár ugrás közben is irányt változtathatunk. Mivel több lehetséges útvonalon is megközelíthetjük a barlangot, így abszolút a játékosra van bízva, hogy milyen módon akarja bevenni a megközelítendő helyiséget.

A harcrendszer mibenlétéről és az ellenfeleink kilétéről egyelőre nem sok részletet akarództak elárulni számunkra, de annyi már bizonyos, hogy teljes mozgásszabadságunk lesz a célzásban is, és hogy nem csak a szigeten őslakos törzsi fajokkal kell felvennünk a harcot, hanem más élőlényekre is számíthatunk. A barlangban megbúvó farkasok példáján keresztül azt demonstrálták nekünk, hogy Lara nem fogja végtelenül



ölni a szembejövő prédákat, hanem csak nagyon különleges és vészhelyzetben fogja használni fegyvereit. Az elsősegélycsomag felmarkolásakor ugyanis egy óvatlan szituációban nyakunkban termett a vicsorgó farkasok jeles képviselője, nekünk pedig nem volt más választásunk, mint szíven szúrni őt.

A logikai feladványok is átalakulnak kissé: búcsút inthetünk a kapcsolók és tologatható kőtömbök intézményének, helyettük sokkal kifinomultabb fejtörőkkel kell majd farkasszemet néznünk. Főképp a fizikai törvények kihasználásával, a tűz, víz, és súlypontok játszadozásával tudunk túljutni bizonyos részeken, amiben további segítségünkre lesz az úgynevezett Survival Instincts, ami egyfajta röntgenképként megmutatja számunkra az ellenfelek nyomait, vagy azokat a



tárgyakat, amik az adott területen segíthetnek a továbbjutásunkban (hasonlóan az Assassin's Creed Eagle Visionjéhez például).

A totális megújulás szellemében vadonatúj szinkronhang is társul majd Lara karakteréhez (az aktuális változatban egyelőre még csak egy ideiglenes hangot hallhattunk – ezt azonban már most imádjuk). Lara rengeteget beszélt a prezentáció alatt, szinte végig narrálta önmagát, hatalmas pluszt adván a játékélményhez. Nem fukarkodik a káromkodással sem, öröm volt hallani, hogy tényleg hús-vér szereplőként viselkedik, és meghökken a váratlan dolgokon, fél ha bajba kerül, vagy éppen örül, ha sikerrel jár.

A grafikai vonalon szintén ámulatba ejtő a részletesség: a kamerára csöppenő vízcseppek, a lobogó tűz fénye, vagy éppen a hatalmas, nyitott terek mind olyan összképet alkotnak, amiket még a mellékelt képek is nehezen tudnak visszaadni. Egyszerűen bődületesen erős a vizuális megjelenítés, főként ahogy az események hatására a kamera fix szemszögbe vált, hogy minél jobb rálátásunk legyen



az eseményekre. A játék készítői kimondva-kimondatlanul legalább az Assassin's Creed összetettségét és hosszúságát szeretnék megcélozni, ami a mai rapid játékok tengerében üde felüdülésnek hathat. Reméljük, hogy mindvégig lendüle-tes és grandiózus is tud maradni, hiszen minden esélye megvan rá, hogy akár még az Uncharted sorozattal szemben is fel tudja venni a kesztyűt.

A jelek kedvezőek, az információk biztatóak, és mi már most imádjuk a sötét tónusú Tomb Raidert. A fejlesztés korai szakaszának köszönhetően fennálló rengeteg nyitott kérdés miatt azonban már most bizton állíthatjuk, hogy a játék leghamarabb csupán a jövő tavaszi szezonra lehet készen, de persze ha jól sikerül, megbocsátóak leszünk...

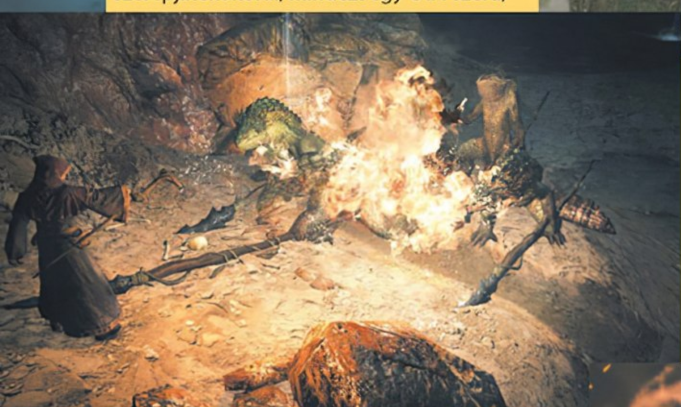
TOMB RAIDER

Kiadó: ***Square Enix***
Fejlesztő: ***Crystal Dynamics***
Megjelenés: ***2012***
Platformok: ***X360, PS3***

BP

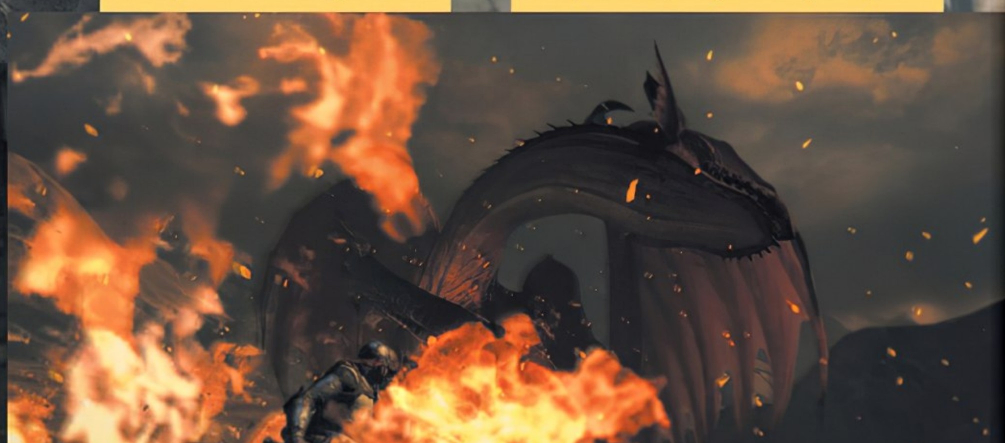
Ebben a HD konzolgenerációban, melyet ugyebár a PlayStation 3 és az Xbox 360 képvisel, egyik kedvenc történetem főszereplője a PS3 exkluzív Demon's Souls esete. Többször, több fórumon is szóba hoztam már ezt a témát, mégpedig azért, mert a cucc kiváló – 9 pontos – minősége mellett arra is kitűnő példa, hogy nincs még minden okosság kitalálva, nincs még minden poén elsütve, és nincs egyetlen leírható, nullára koptatott játékzsáner sem – hiába károgják ezt már évek óta a vészmadarak. A Demon's Souls-ról nagy vonalakban annyit illik tudni – ha valami érthetetlen oknál fogva még nem hallottál róla, vagy nem próbáltad (hiba volt!) – hogy a japán From Software készítette, a belsős SCE Japan stúdió segítségével. A program tartalmaz egy nagyon izgalmas online multit is, aminek működése azonban gyökeresen eltér azoktól a megoldásoktól, amiket eddig láthattál. Valószínűleg mindenki, a fejlesztőktől a kiadókig súlyosan be volt tojva, hogy vajon milyen fogadtatásban részesítik majd a gémerek ezt a merész koncepciót, mely az ázsiai hack'n slash stuffok hangulatát ötvözi a nyugati szerepjátékokéval, mindezt egy GTA-szerű,



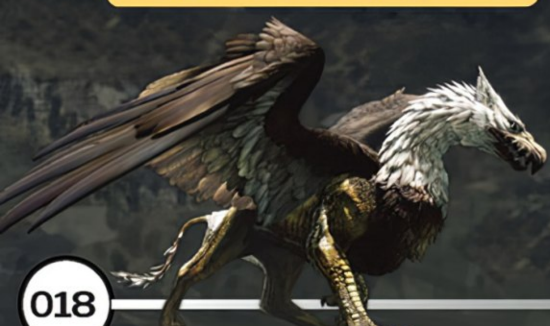


szokatlanul nagy szabadságot adó világba ötvözve. Csak hab a tortán a tény, hogy a game olyan nehézségi fokkal van nyakon öntve, ami után egyből ráakasztották a „hardcore" jelzőt – ami ugyebár nem a populáris tömegjátékok ismérve. Száz szónak is egy a vége: a DS jött, látott és annak ellenére fényes győzelmet aratott, hogy a három nagy régióban – JAP/US/EU – eltérő cég vállalta csak be forgalmazását, valamit mindhárom(!) területen újra kellett nyomni belőle, mert a nagy óvatosan első körben leszállított példányokat mind egy szálig elkapkodták. A Demon's Souls megmutatta, hogy tele még a piac fekete lyukakkal, amiket sikeresen be lehet tömni – csak nem mindegy, hogy mit akarnak a nyílásba erőltetni…

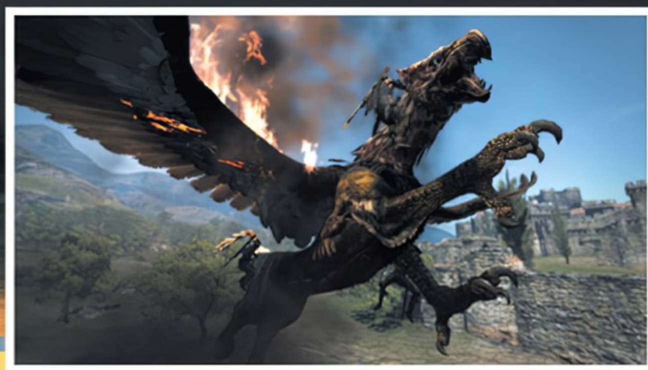
Nyilvánvaló volt, hogy a hangos siker híre futótűzként vág végig a világ fejlesztőin: a japán Capcom például azonnal zöld utat adott egy 3 éve már konkrét tervként létező, 2 éve pedig részeiben elindított projektnek, és bízott meg frissiben egy nagyobb, 150-fős csapatot egy sárkányos-lovagos-varázslós kaland-RPG elkészítésével, mely azonban még a legnagyobb rosszindulattal sem mondható a DS klónjának (hacsak a középkori fantáziavilágot nem tekintjük kapcsolatnak). Az új ötlet sokkal inkább egy sajátos online játékmód köré épül, melynek több elemét a Capcom saját, elsöprő sikerű Monster Hunter szériájából vette át – szóval egy nagy ívű ötlet-ötvözésről van szó, ami minden remény szerint egy remek játékot eredményez majd. Ez lesz a PlayStation 3-ra és Xbox 360-ra készülő, 2012-ben debütáló Dragon's Dogma, melynek létezéséről nagyjából 2011 áprilisa óta tud a világ.



Ahhoz, hogy egy játék igazán sikeres legyen, több szerencsecsillagnak is együtt kell állni: a DD esetében már a készítők névsora is impozáns. A szoftveren több fiatal, ambiciózus japán játékkészítő-talentum mellett olyan veteránok is dolgoznak, mint az isteni Devil May Cry-on is szorgoskodó Hideaki Itsuno (rendezőként), valamint a sokak által imádott és méltán bálványozott Resident Evil 4 producere, Hiroyuki Kobayashi (producerként). Ha valakik, hát ők vágják, mik azok a fogások, melyek megnyitják majd a kívánt ajtókat, ugyanakkor ezek az urak elég nyitott felfogásúak ahhoz, hogy be







tudják és merjék építeni a használható nyugati ötleteket is, szakítva ezzel a kissé talán beszűkült japán videojáték-ipar dogmáival. A neves guruk főcélja az volt, hogy a sikeres nyugati RPG franchise-ok velejét ötvözzék a klasszikus japán videojátékos ideákkal, legfőbb célkitűzésként pedig az lebegett



szemük előtt, hogy ezt a mixet a tipikus GTA-s szabadsággal prezentálják a kalandoroknak. Az a szóbeszéd járja egyébként, hogy Itsuno már iskolai évei alatt megszülte a Dragon's Dogma ötletét, és azóta dédelgeti a tervet, azonban az eddigi konzolgenerációk teljesítménye nem volt elég combos ahhoz, hogy a rendezői álomvilág egyszerre lehessen gyönyörű, hatalmas, valamint élettel és kalandokkal teli.

A Dragon's Dogma egy hatalmas fantasy királyságban játszódik. Tudjátok: fellobogózott várkastélyok, végtelen erdők és mezők, páncélba bújt harcosok, könnyű léptű tolvajok, tűzokádó sárkányok, és tűzidéző mágusok találhatók az efféle, regénybe illő helyeken. A sztori főszereplője egy „egyszerű alak", aki békésen éli életét a nagy király – aki fiatalabb korában legyőzött egy sárkányt, szóval nagy legenda – igazságos uralma alatt. Egy nap egy hatalmas, félelmetes sárkány jelenik meg falujában, és se szó, se beszéd kitépi a szívét. Várj, nem mondtam igazat: a dög az érzéstelenítés nélkül elvégzett precíziós műtét előtt még közli a szerencsétlen figurával, hogy bizony „ő a kiválasztott" – majd angolosan távozik bőrszárnyain. Emberünk a természet törvényeinek engedelmeskedve meghal… de mégsem – csoda történik. Igazolandó a sárkány szavait, a hős visszatér az életbe, majd kvázi megvilágosodva vág neki a világnak, hogy meglelje és levágja a szívgyilkos bestiát. A történet fontos szereplője még a falu vezetője, aki a főhős apjaként aposztrofálható, valamint legjobb barátja is, aki egyfajta védelmező.

A DD külcsínéért a Capcom saját motorjának, az MT Frameworknek egy felturbózott változata felel. Ennek elődje hajtja egyébként a Lost Planet 2-t és a Resident Evil 5-öt is, mely játékok kellemes látványvilága eleve garancia a várható frankó minőségre. Kell is az erő: a DD óriási, szabadon bebarangolható területet rejt, mely részleteiben is maximálisan ki lesz dolgozva a készítők ígéretei szerint. A csapat a rendező víziói alapján egy nagyon egyedi, kimagaslóan gazdag, jórészben interaktív, élő és lélegző környezetet akar létrehozni, melyben a „kirándulós" felfedezés állítólag ugyanolyan hangsúlyt kap majd, mint az izgalmas és szórakoztató harc.

Bár a részleteket egyelőre homály fedi – az E3 2011 szakmai kiállítás után bizonyára sok információval leszünk gazdagabbak



–, az eddig nyilvánosságra került screenshotok lenyűgöző tájak képét mutatják. A látványtervek között már felbukkant a király grandiózus rezidenciája, és néhány nagy,

DRAGON'S DOGMA

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |



szellős, nyitott helyszín is sok-sok nyugtató zölddel, hegyekkel, völgyekkel, erdőkkel. Lesznek emellett kazamaták is – dungeon nélkül nincs is fantasy-RPG –, és hát ki tudja még, milyen meglepetéseket tartogatnak nekünk a dizájnerek? Villantottak továbbá csatajeleneteket is, melyeken kisebb-nagyobb méretű, fantasztikusan festő rémlények – nézzétek csak meg a griffma-



darat! – ellen folyik a harc. A DD képanyagát vizsgálva elmondható, hogy ha igaz, amit látunk, az eddig készült egyik legszebb nyitott világos „sandbox" játék lehet 2012-ben a game.

A DS említésekor kiemeltem a game egyedi játékmechanizmusát, melynek egyik fontos ele-me a szokatlanul megvalósított multiplayer. Nos, a DD-ben is valami különlegességre számíthatsz!

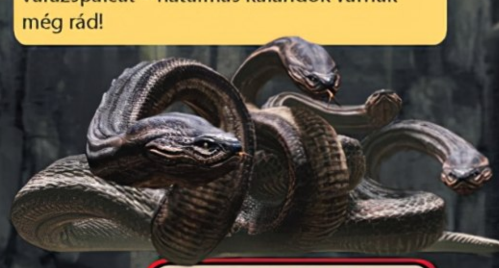
A player többféle kaszt képességei közül





választva fejlesztheti karakterét. A listából a cikk készültekor 3 ismert: a harcos, a kósza (tolvaj) és a mágus. Klasszikus fantasy figurák: a harcos kardjával és pajzsával, a kósza íjával, a mágus pedig varázslataival küzd. A kalandparti 4 tagú, melyből egy a játékos, 3 figura pedig a gép által irányított. A háromból egyvalaki NPC, azaz a „gépi világból jön" (200-nál is több NPC lesz a játékban), a másik kettő ugyanakkor sokkal érdekesebb, hiszen őket online lehet „kölcsönvenni" más humán játékosoktól! A DD nem feltétlenül igényel online kap-csolatot, de karaktert kölcsönözni csak így lehet, és nem főhőst, csak mellékszereplőt. A figurák folyamatosan beszélgetnek, együtt dolgoznak, segítik egymást, és a player által kiadott parancsokkal kommandírozhatók (menj ide, menj oda, harcolj, segíts). A küzdelem fontos részét képezi a szereplők összehangolt munkája. Szintén fontos újdonság a DD „elkapós" harcmodora és játékszituációi. Itsuno azt vallja, eljárt már a kor az „állok a boss előtt és püfölöm" idők felett. Ezért a rendező kitalálta, hogy a nagyobb szörnyek végtagjait és testrészeit meg lehet majd ragadni, felmászni rájuk és úgy leölni őket. Erről gondolom a csodálatos, PS2-es Shadow of the Colossus jut eszedbe… nem is véletlenül.

A DD játékmenete és nehézsége a player által lesz kalibrálható, de nem feltétlenül a szokásos normál/hard szintválasztással. Ha a player erősebb NPC-ket toboroz, akár egy „dombon állva" is végignézheti a csatákat. Ha viszont nagyobb kihívásra vágyik, maga vállalhatja be a bunyó oroszlánrészét. Ígéretes a jövő a fantasy kaland-RPG-k rajongói számára. A Namco Bandai a Dark Souls-szal (Demon's Souls 2), a Capcom pedig a Dragon's Dogma-val pályázik figyelmükre. Fend ki a kardot, polírozd a varázspálcát – hatalmas kalandok várnak még rád!



DRAGON'S DOGMA

Kiadó: ***Capcom***
Fejlesztő: ***Capcom***
Megjelenés: ***2012***
Platformok: ***X360, PS3***

Martin

NYEREMÉNYJÁTÉKAINK

Tisztelt Olvasóink!

Nyereményjátékainkra a beküldési feltételek a sorozatos visszaélések miatt megváltoztak. A lentebb látható kérdésekre a választ a megadott, megjelölt helyre írjátok. Az adott nyereményjátékon, amelyiken részt vennétek, azt a szaggatott vonal mentén vágjátok ki a lapból, majd rajta a helyesnek gondolt megfejtéssel küldjétek el azt a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: 1151 Budapest, Visonta utca 1-2. A borítékra, vagy abban egy papírlapra feltétlenül írjátok rá a postai címeteket, telefonszámotokat, illetve az e-mail elérhetőségeteket. Nyereményjátékainkra a beküldési határidő 2011 június 17. Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 17-én adtok fel, az is érvényesnek számít. Egy borítékba az összes válaszkupont berakhatjátok. Csak az újságból kivágott kuponokat fogadjuk el!

Dimag rendszeren keresztüli olvasóink a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre küldjék be a választ. Többszörös beküldés kizárást von maga után. Kérjük az azonosításhoz adjátok meg a Dimag rendszerben használt e-mail címeteket, valamint a postai címeteket is a megfejtés mellett.

1947, Los Angeles, egy folyamatosan növekvő, fejlődő nagyváros Amerika nyugati partján. Melegágya többek között a bűnözésnek is, melyek nagy részét nektek kell kinyomoznotok, a tetteseket rács mögé juttatnotok. Egy PS3-as és egy X360-as példányt tudunk kisorsolni köztetek, hogy emelhessétek a közbiztonságot.



Kérdés: Hogy hívják a játék főhősét?

Válasz:...

A levélre írjátok rá a kívánt platformot is. A nyereményeket köszönjük a CNG.hu Kft-nek.

Megérkeztek A Karib-tenger rumtól gőzös kalózai LEGO alakban, hogy egymás útjait keresztezve, akadályozva értékes kincsek nyomába eredhessenek. A szerencsések között három-három darab PS3-as és X360-as verziót sorsolunk ki a játékból.



A kérdés: A negyedik részben mit keresnek hőseink?

Válasz:...

A levélre írjátok rá a kívánt platformot is. A nyereményjátékokat köszönjük a PlayON Magyarország Kft-nek.

Egy darab ultravékony (1,7cm vastag), Full HD (1080p) videofelvételre képes, TOSHIBA CAMILEO S20-as típusú kamerát sorsolunk ki köztetek, amely ideális útitárs a nyári élmények megörökítéséhez. Az eszköz emellett 5 megapixeles fényképek megörökítésére is alkalmas. 3 colos kihajtható kijelzővel, képstabilizálóval, 4x-es digitális zoommal, SD/SDHC kártyaolvasóval és HDMI kimenettel rendelkezik.



A kérdés: Milyen állatka a TOSHIBA kameracsaládjának a kabalafigurája?

Válasz:...

A felajánlást köszönjük a TOSHIBA EUROPE GMBH-nak.



A fentiek mellett újabb DLC-vel tudunk kedveskedni PlayStation 3 tulajdonos olvasóinknak, amely egy új küldetést ad az L.A. Noire-hoz (a Slip of The Tongue nevezetűt). A játék ismét időre megy, a leggyorsabbakat jutalmazzuk az 50 db kód egyikével. Mit kell ehhez tenned? Elküldened a dlc@konzol.eu-ra egy levelet, benne a neveddel és a lakhelyeddel.

A többszöri beküldés kizárással jár!

A kódokat köszönjük a CNG.hu Kft-nek.

ELŐFIZETÉS

Miért éri meg előfizetned a Konzol Magazinra?

Új!

Eláruljuk!

Ajándék játékkal egy évre: 12 lapszám **10.990 Ft!**

Játék nélkül egy évre: 12 lapszám **7.490 Ft!**

Fél évre: 6 lapszám **3.990 Ft!**

Megéri mert:

-pénzt spórolsz vele
-nem kell csalódnod, hogy a közeli újságosnál már elfogyott
-alkalmanként extra letölthető tartalmakat adunk
*-két korábbi lapszámot ingyen kiküldünk neked, vagy egy számmal tovább él az előfizetésed**
*-amennyiben játékkal kéred, a lenti kínálatból az éves díjjal közel egyező értékű játékot választhatsz mellé***



Előfizetési szándékodat az **elofizetes@konzol.eu** e-mail címen, továbbá postai úton a kiadó címére küldött levélben is jelezheted (**Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2.**).

KIEMELT* AJÁNLATAINK:**

PS3

UNCHARTED DRAKE'S FORTUNE | UNCHARTED 2 AMONG THIEVES | MotorStorm | MotorStorm Pacific Rift | Ratchet and Clank: Tools of Destruction | Ratchet and Clank: A Crack in Time | TRANSFORMERS War for CYBERTRON



XBOX 360

HALO 3 | HALO Wars | GEARS of WAR | GEARS of WAR 2 | FORZA MOTORSPORT 3 | PROJECT GOTHAM RACING 4 | ALAN WAKE



PSP

Killzone: Liberation | God of War: Chains of Olympus | TEKKEN: Dark Resurrection | Gran Turismo | Resistance Retribution | ARMY of Two: The 40th day | Indiana Jones and the STAFF OF KINGS



Wii

ALONE in the DARK | Call of Duty: World at War | LEGO Batman | Raving Rabbids TV Party



DS

VIVA PIÑATA Pocket Paradise | Indiana Jones: Staff of Kings



* Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható se ajándékként, se új előfizetéshez.
** Egy előfizetéshez csak egy játék választható.
*** A kiemelt ajánlat játékai korlátozott példányszámban állnak a rendelkezésünkre.
Az előfizetéshez kért ajándék játékokat az előfizetés megtörténtét követően 15 munkanapon belül postázzuk.
Egyes játékok beszerzése ennél több időt vehet igénybe.
A kínálat változásának jogát fenntartjuk!

A játékok nem minden esetben fóliásak!
Egyes játékoknak a Platinum illetve Classic kiadását küldjük ki!

JELMAGYARÁZAT

A JÁTÉK CÍME

| **X360** | **PS3** | PSP | Wii | **3DS** | DS |

Itt látható az adott írás típusa

A kiemelt színnel jelölt platformokon érhető el a tesztben leírt játék(a DS játékok 3DS-en is futnak ezért azt is jelöljük).

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt!
Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

10 Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!

9 Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!

8 Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!

7 Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.

6 Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik

5 Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.

4 Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.

3 Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér

2 Leteszteltük, hogy elkerülhesd.

1 Mi se értjük, miért tettük be…

Multiplayer: az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg
Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet
Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg
PSP, 3DS és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:
Böjtös Gábor, BP, Dzsek, EmThor, eszgé, Foxhound, InGen, JediEco, karfiol, Krisz, Martin, nomad, Petúnia, RBaly, rolmanus, Szasa



L.A. NOIRE™



A (nagyon) fekete bárány

„Egy város a nagyszerűség peremén. Egy új típusú város, mely nem az emberen, hanem az autókon alapul. Egy város, ahol minden személy saját házat birtokolhat, stresszmentes életet élhet, és a szomszédjaik nem néznek keresztül rajtuk. Egy város, ahol az ember otthona egyben a kastélya is. Az opportunisták városa. Az álmok városa, ahol Hollywood fogja alakítani egy egész bolygó gondolatait és vágyait. Az úttörők városa. Az álmodozók városa. Az ellentétes áramlatok városa, ahol nem minden az, aminek látszik. Egy huszadik századi város, mely az egész világ számára mintaként szolgál majd. Egy város, melynek nincsenek határai. Egy város, mely addig nyújtózkodik, ameddig csak a szem ellát."

A Team Bondi, valamint a Rockstar Games közös kemencéjében sült L.A. Noire-ról fontosnak tartok leszögezni egy tényt már rögtön az elején, mégpedig azt, hogy ez a játék nem fogható fel hagyományos értelemben vett – úgymond „rockstaros" – sandbox cuccként. Most a törvény oldalán állunk: mi vagyunk azok, akik dörömbölnek az ajtón, mi vezetjük (legálisan) a szirénázó rendőrautót, illetve mi üvöltünk rá a bűnözőkre, hogy „LAPD!", amikor fegyvert rántunk. Mindez már alapvetően egyértelművé teszi, hogy ezúttal nem viselkedhetünk majd úgy, mint mondjuk akármelyik GTA-ban. De, hogy mindössze csak ennyiben különbözne a Noire? Dehogy, ez csupán a kezdet…

Protagonistánk, név szerint Cole Phelps megjárta a világháborút, sőt mi több, tettei miatt háborús hőssé is avatták. Hazatérése után rendőrnek állt, azonban az itt eltöltött ideje alatt gyorsan kiderült róla, hogy meglehetősen kifinomult érzékkel bír a nyomozás terén. A kék egyenruha fogasra került, helyét pedig az öltöny, valamint természetesen az elmaradhatatlan kalap vette át – innentől veszi kezdetét detektívünk rögös útjának története.

„Az ügy, ami ismertté tesz, és az ügy, amelyik tönkretesz. Az egyetlen, amit sosem oldasz meg, amelyik egész éjjel ébren tart. Az ügy, mely a gyomrodat gyötri és tönkreteszi a házasságod. Az ügy, mely miatt a bárpultot támasztod, miközben „Mi lett volna ha?" kérdésekkel próbálod enyhíteni a körülményeket. Az ügy, amiről a többi zsaru dörmögni kezd, akárhányszor elsétálsz mellettük. Az ügy, amiről sosem beszélsz."

Mint azt már korábban említettem, az L.A. Noire nem egy szokványos játék, ebből kifolyólag nem is szeretnék úgy írni róla, mintha az lenne. Úgy gondoltam az lesz a legjobb, ha a fontosabb tudnivalókat egy konkrét küldetésen keresztül ismertetem veletek.

Nem az első esetem volt: amikor megérkeztem a bűntény helyszínére, nagyjából már tisztában voltam vele, mire számíthatok.

A parkban egy brutálisan meggyilkolt nő meztelen holtteste hevert, tőle nem messze pedig néhány újságíró készített képeket a sztorijukhoz. Egy rövid beszélgetés után sikerült elhajtani őket, megkezdhettem a tényleges helyszínelést. Először magát az áldozatot vettem szemügyre alaposabban: a halottkém állítása szerint a nő – testhőmérsékletéből ítélve – valamikor éjfél után nem sokkal halhatott meg. A fejét látszólag valamilyen közelharci fegyverrel sebezték meg, a jobb kezének középső ujján azonban kiszúrtam valami sokkal érdekesebbet; sebes volt, valamit erőszakosan eltávolítottak róla, nagy valószínűséggel egy gyűrűt. Miután egyéb árulkodó nyomot nem véltem felfedezni, elkezdtem jobban körülnézni a parkban, hiszen az áldozat személyes tárgyai még mindig ott hevertek szerteszét. Kis kutatás után a nyomok végül egy „Bamba





Club" nevezetű bárba vezettek, így partneremmel az oldalamon rögtön kocsiba ültem annak reményében, hogy ott majd további részletekre deríthetek fényt.
Először a csaposnál érdeklődtem, hogy látott-e egy, a személyleírásomnak megfelelő nőt tegnap este. Azonnal felismerte, hogy a negyvenes éveiben járt, szőke hajú hölgyemény neve Celine Henry. A fickó nem tudott többet mondani vele kapcsolatban, csupán még annyit, hogy a bár tulajdonosa, Mr. McColl meglehetősen jól ismerte, így tovább irányított hozzá, aki szerencsémre a bár hátsó részében tartózkodott.
Miután tudattam vele, ki vagyok, az eddig ismert nyomokkal a tarsolyomban megkezdtem McColl kifaggatását, mely az L.A. Noire egyik központi eleme. A noteszunkban tárolt feljegyzések alapján kérdezősködhetünk, és ezáltal haladunk egyre előrébb az ügy felgöngyölítésében. A dolog persze távolról sem olyan egyszerű, mint amilyennek tűnik: a delikvensek bár mindig válasszal szolgálnak, előfordulhat, hogy az állításaik nem fedik a tényleges valóságot, vagy esetleg akár hazudnak is, mint a vízfolyás.

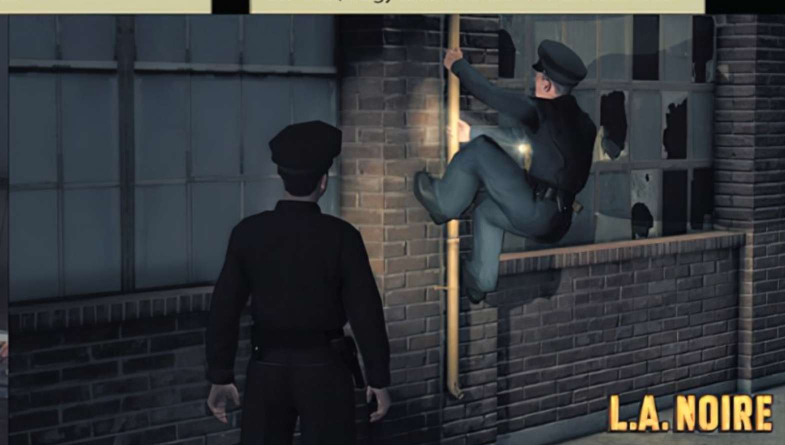


Mondandójuk végeztével a program három lehetőséget kínál fel: hihetünk nekik, kétségbe vonhatjuk a szavukat, esetleg nyílegyenesen a képükbe mondhatjuk, hogy hazudnak. A megoldás – szó szerint – az arcukra van írva: az L.A. Noire egy újfajta, úgynevezett „MotionScan" névre keresztelt különleges technológiát használ, mely lehetővé teszi, hogy eddig soha nem látott részletességgel ábrázolják a karakterek arckifejezéseit. Ezáltal nincs szükség animátorra, aki kínszenvedések árán próbál valósághűhöz közeli eredményt elérni – minden egyes apró izom, mely megrándul a szereplők arcán, valódi színészek munkája, melyet aztán átültettek a programba. A végeredmény? Döbbenet!



Az egészet folyamatot az teszi roppant izgalmassá, hogy bizony a helyes megoldás nem mindig egyértelmű, bármilyen részletes is az arckifejezések kidolgozottsága. Sokszor előfordul, hogy benézünk valamit, ilyenkor az ügy felgöngyölítésének menetében problémák adódhatnak, kevésbé fogunk tudni előre haladni, mivel nem osztanak meg velünk annyi információt, mintha jól válaszoltunk volna. Hogyan tudjuk kimenteni magunkat a helyzetből? Egyszerűbb esetben meghátrálunk, viszont ha kicsit merészebbek vagyunk, megpróbálhatjuk felhasználni a megfelelő bizonyítékot. De! Amennyiben ezzel is kudarcot vallunk (értsd: olyan bizonyítékot választunk, ami egyáltalán nincs kapcsolatban az adott témával), még tovább vágjuk majd magunk alatt a fát.
McColl elárulta, hogy Celine este egy ismeretlen emberrel hagyta el a bárt, viszont tudott adni egy kiindulási pontot azzal, hogy felírta a távozó autó rendszámát. Ennek később még óriási hasznát vehetem.
Némi kihallgatás után kiderítettem Celine otthonának pontos címét, továbbá azt is, hogy van egy férje, akit Jacobnak hívnak. Megköszöntem az együttműködést, majd a nő háza felé vettem az irányt. Odaérve bekopogtam, de nem nyitott ajtót senki, a hátsó ablakot pedig valaki betörte. Társammal bementünk a házba, majd ismét kutatásba kezdtem. A hűtőszekrényre apró cetli volt felragasztva, mely egyértelműen elárulta, hogy Jacob és Celine vitatkozott az este folyamán, majd a férj lelépett otthonról egy másik lakásba. A következő utam hozzá vezetett, hiszen Jacob innentől fogva gyanúsítottként szerepelt az ügyben.
Az épületben megtaláltam a férfit, akit – látszólag legalábbis – sokkolt feleségének





halálhíre. Ez önmagában persze még semmit nem jelent, így lelkiismeretes detektívként kivizsgáltam a helyszínt.
Magáról a nyomozás menetéről még nem értekeztem külön, ezért tekintsük át gyorsan, hogyan is zajlik mindez a gyakorlatban!
A nyomozás helyszínén mindig szól valamilyen zene (melyek egyébként egészen fantasztikusak, ráadásul ez úgy en bloc igaz az audió részre), jelezve ezzel, hogy jó részen kutatunk – amennyiben elnémul, tudhatjuk, hogy nem a megfelelő helyen vagyunk. A tárgyak véletlenszerűen vannak elszórva, és bizonyára mondanom sem kell, ezekből csak néhány az, ami kapcsolatban van az üggyel, ebből kifolyólag ajánlott minden egyes apróságot részletesen áttanulmányozni, hiszen sosem lehet tudni, melyik vezet majd nyomra minket végül. Emberünk, Cole egyébként mindig fűz valamilyen kommentárt ahhoz, amit éppen a kezében tart, ezzel is segítve némileg a játékost. A fejlesztők nagyon ügyesen oldották meg a procedúrát, mert bár kapunk némi támpontot, mégis végig úgy érezzük majd, hogy egyedül jövünk rá mindenre.

Az előszobában ráakadtam egy igencsak árulkodó bűnjelre: egy rövidke feljegyzés azt sugallta, hogy Jacob valóban ártani akart a feleségének, viszont erre valaki mást kért fel. Mikor ezt a tudtára adtam, értelemszerűen nem örült a dolognak, és erőszakosan ellenállt – nem volt más választásom, mint ököllel hatástalanítani, majd rádobni egy bilincset. (A halottkém időközben kiderítette, hogy a nő fejét ért csapások – meglepő módon – nem voltak halálosak, sokkal inkább az elvérzés, illetve a testet ért sérülések tudhatóak be végzetesnek.)
Kis telefonálást követően sikerült kideríteni, hogy a kocsi, melyben a nő elhagyta a bárt, egy bizonyos Alonzo Mendez tulajdonában van, akinek pontos lakhelyét gyorsan ki tudtam deríteni a rendőrségi nyilvántartás segítségével.

Sandbox játék lévén gondolom már felmerült bennetek a kérdés, hogy két küldetés között mégis milyen lehetőségeink vannak, ha éppen nem a főszálat szeretnénk követni. Nos, az L.A. Noire ebben is eltér a megszokottól, a fejezetekre osztott küldetések között ugyanis nincs üresjárat, egymásba fűzve következik egyik a másik után, magyarul állandóan ki van jelölve egy épp teljesítendő feladat. Ettől eltérni legfeljebb ideiglenesen, mellékküldе-

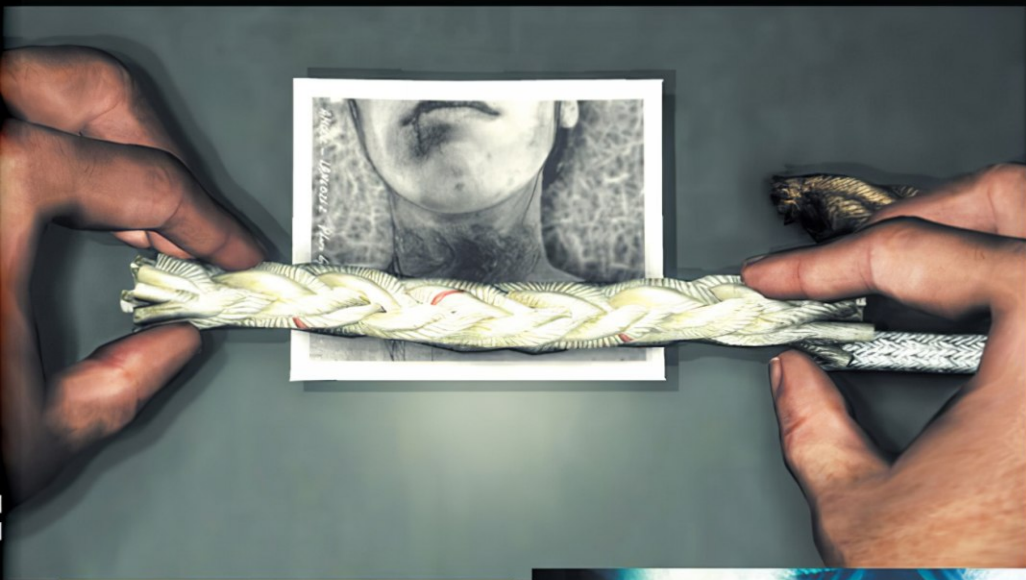












tések által tudunk, melyeket véletlenszerűen kapunk a rendőrőrstől telefonon keresztül – ezeket értelemszerűen csak akkor kell elvállalnunk, ha úgy tartja kedvünk, és már miért ne tartaná, amikor ezek az apróbb ügyek is egészen érdekesek, izgalmasak tudnak lenni, ráadásul visznek némi akciót az egyébként nyugodtabb tempójú nyomozásba. Ezek a missziók általában valaki üldözéséből, vagy fegyveres harcokból állnak, tehát lényegében olyan részekből, melyek egyébként a fő történeti szálban is fellelhetőek.
A játékba került egyfajta szintlépős rendszer is, pontok gyűjtésével juthatunk egyre feljebb. Na de azokat hogyan szerezhetjük? Erre kínálkozik több alternatíva is, így példának okáért ha megtekintünk valamilyen híres helyszínt a városban, vagy rejtett járgányokat fedezünk fel. A fejlődés természetesen jutalommal jár, Cole-nak szerezhetünk új ruházatot, autót, valamint úgynevezett „intuition" (ösztönös megérzés) pontokat. Utóbbit elsősorban a fontosabb nyomok azonnali felfedezésére használhatjuk fel, persze nem érdemes „eldurrogtatni" az összeset, hiszen később még nagy hasznát vehetjük.





Elszántan folytattam tovább a nyomozást: eljutottam a másik gyanúsított lakhelyéhez, az épület előcsarnokába belépve pedig áttanulmányoztam a postaládákat – ha minden igaz, Alonzo Mendez a 16-os szobában tartózkodik. Nem sokat törődtem kopogással, habozás nélkül rúgtam be az ajtót, de látszólag senki nem tartózkodott a helyszínen. A már jól megszokott körültekintés következett, és nem sok időmbe telt, mire megtaláltam a gyilkos fegyvert. Én és a társam arról kezdtünk el beszélni, vajon miért nem szabadult meg a gyilkos eszköztől az elkövető, de nem volt sok túl sok idő ezt megvitatni, ugyanis megjelent maga Mendez a szobában, aki látszólag nem számított a két detektívre. A gyilkos azonnal futásnak eredt, kitartóan üldözni kezdtem, a társam pedig közben ment az autóért. Mint utólag kiderült, nagyon jól tette, mivel Mendez is eljutott a kocsijáig, így az üldözés négy keréken folytatódott tovább. Némi macska-egér játékot követően végre sikerült megállítani a verdát, Mendez pedig oda került, ahová való – börtönbe.

Ami azt illeti, az L.A. Noire összes (szám szerint 21) küldetése az itt kitárgyalthoz hasonlóan épül fel. Minden ügy végén egytől-ötig terjedő csillagot kapunk annak függvényében, hogy milyen hatékonyan dolgoztunk (megtalált bizonyítékok száma, helyes megérzések, stb.). Leginkább emiatt számít, hogy odafigyeljünk a kihallgatásoknál, de a valódi tettes így is úgy is börtönbe fog kerülni, tehát lényegében mindegy mennyit hibázunk (maximum akkor érhet véget a küldetés, ha elhalálozunk, vagy mondjuk egy üldözés alkalmával elveszítjük a célpont nyomát). Nem tagadom, voltak olyan pillanatok, amikor egy kicsit önismétlődőnek éreztem a játékmenetet, de az igazat megvallva ez nem tudott túlságosan zavarni, olyan érdekfeszítőek az ügyek. A szereplők szinkronjai, valamint kidolgozottságuk –függetlenül attól, hogy mennyi időre látjuk őket – egyszerűen pazar, ha akarnék, sem tudnék különösebben belekötni. A karakterektől eltekintve a látvány többi része is rendben van, csak hát maga a város az, ami üres egy hangyányit. Ehhez még annyit fűznék hozzá, hogy talán nem ártott volna, ha valamivel több életet lehelnek Los Angelesbe, de persze felfoghatjuk a dolgot úgy is, hogy az L.A. Noire egyszerűen csak – ismételten – eltér a tradicionális Rockstar-elemektől. Eltér, azonban továbbra is ugyanolyan minőségi, mint a csapat eddigi alkotásai, és azt hiszem ezzel a mondattal akár ki is lehetne váltani ezt a négy oldalt. Nincs szükség hosszú áradozásokra, erre a vonatra fel kell ülni, muszáj magadtól megtapasztalni ezt az egyedi, szerintem semmihez sem (legfeljebb valamelyest a Heavy Rainhez) fogható játékélményt.

És most, ha megbocsátotok megyek, mert maradt még néhány megoldatlan ügyem.



L.A. NOIRE

9

Kiadó: ***Rockstar Games***
Fejlesztő: ***Team Bondi***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

Duke

PORTAL 2

„Nos, újra itt volnánk. Ez mindig nagy öröm...”

2007-ben, az Orange Box fantázianévvel ellátott kiadásban a Half-Life 2 – és epizódjai – mellett megismerkedhettünk egy olyan innovatívan új játékkal, amiben különböző tesztkamrákban kellett bizonyítanunk logikai és helyzetfelismerő képességeinket. Mindösszesen egyetlen eszközt adtak a kezünkbe, egy technológiát, amivel képesek voltunk portálokat nyitni… az ötlet zsenialitását a Valve fejlesztői tették művészivé és egyben ironikussá is, így a végterméket az arra érzékeny játékos-társadalom kedvencévé tették a sok háborús FPS-ek között. Alapvetően semmi sem hiányzott a Portal első részéből, a maga nemében olyan remekműnek tűnt, amit egyszerűen nem lehet tovább fokozni. Mégis, elkészült a folytatás, önálló brandet teremtve magának: forradalmat hozott ismét, vagy rókabőrt kaptunk? Tesztünk erre keresi a választ.



Bár több száz év telt el az incidens óta, ismét Chell bőrében ébredünk az otthonosnak is nevezhető (ál)lakás négy fala között. Körbenézünk gyorsan, szép-szép, de túl sok időnk nincs a bámészkodásra, ugyanis az alapvető mentális felmérést követően (a szokványos nézel fel, le – tudjátok, az FPS séma) darabokra hullik a kalitka és szembesülünk azzal a ténnyel, hogy míg mi az igazak álmát aludtuk, GLaDOS nélkül az egész Aperture Science létesítmény lassan megsemmisül. A szemünk láttára omlik össze a szoba és környezete.

(Muszáj megjegyeznem, már itt, hogy grafikailag talán vénrobot a Source motor, de a fizikai paraméterei még mindig tökéletesen szimulálják az életet. Valahol a padlón kerestem az állam már az első pár percben is a látványtól… de erre még visszatérek.)

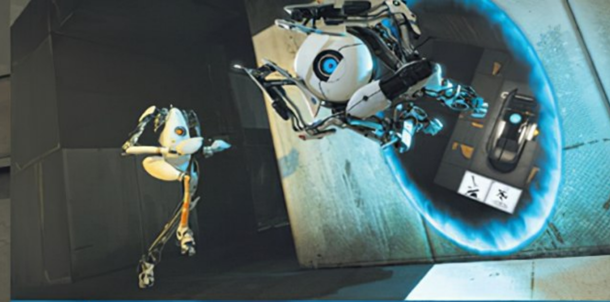
Szerencsére ezúttal akad segítőtársunk is, Wheathly személyében, aki megpróbál minket kimenekíteni a komplexumból, ám a felszín felé tartó utunk során összeakadunk GLaDOS-szal, akivel úgy tűnik, mégsem sikerült végeznünk az előző rész végén. Velünk ellentétben ő nem viselte olyan jól az elmúlt évszázadot, mivel egész idő alatt életének utolsó négy perce periódikusan ismétlődött: emiatt csöppet frusztrált és pipa Chellre, vagyis ránk. Vissza is hajít az alsóbb szintekre, kergetőzünk kicsit, majd úgy a kampány közepe felé jön a csavar, az utolsó fejezetekben a nagyobb, míg a végjátékban a még nagyobb, amire a credits teszi fel a koronát. Túl titokzatos vagyok? Nem csoda, nem szeretnék elárulni a sztoriról ennél többet, mivel, míg az első részben a történet amolyan mellékes valami volt az összekötő tesztkamrák között, addig a második részben igenis a játék gerincét képezi. Érdekes és egyben szomorú is… vagyis szarkasztikus, egyfajta fricska a technológia-fejlődésre. Ezt az érzést GLaDOS-nak és Wheathly-nek köszönhetjük, valamint az előre letárolt hangfelvételekből megismerhető Cave Johnson-nak, aki az Aperture Science igazgatója volt egykor. Mindhárom karakter külön egyéniség, a nagyszerű szinkronszínészeknek hála, valóban életre kelnek. Wheathly (akinek hangját az angol humorista, Stephen Merchant kölcsönzi), a bamba, kék szemű gömbrobot folyamatosan löki magából a hülyeséget, de azt a fárasztó fajtát. GLaDOS, annak ellenére, hogy folyamatosan csipkelődik és a vérünket szívja, a személyes kedvencemmé vált: szarkazmusa mindenkin túltesz, verbális kardja olyanokat szúr az emberbe, hogyha azt ténylegesen, a való életben is megkapnám, köpni-nyelni nem tudnék, pedig engem sem kell félteni. Cave Johnson szimplán idióta, párosulva az őrültséggel… a monológok maradandóak és ez a kulcsszó: az emlékezetesség. (Ugyanez, jellemző a soundtrack szekcióra is, a The National: Exile Vilify dallamossága és a credits bohémabb, robotosabb hangzásvilága fülbemászóan kellemes.) Tudjátok, annál nagyobb érdemet nem tud felmutatni egyetlen program film, könyv, bármi, ha emlékezünk egyes részleteire. És mindez, nem csupán a Portal 2 néhány mozzanatára, hanem az egészére jellemző. Persze, a hangulat csak egy dolog, attól függetlenül is, hogyha az nincs, akkor kuka az egész, de szerencsére a Valve-nél akadtak még agytrösztök. A Portal Gun-on ugyan nem történtek változások, sem a lövegrobotokon, de









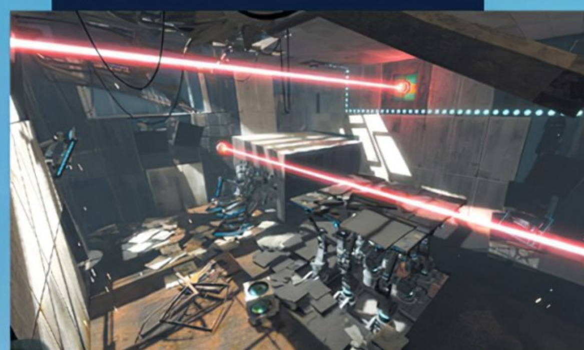


helyettük olyan új elemeket vezettek be a játékmenetbe, amik kibővítették a taktikai és logikai feladványok lehetőségeinek tárházát. A tükörként működő dobozok segítségével például a lézersugarakat tudjuk a megfelelő helyre trükközni, de akadnak még itt különleges gél állapotú anyagok is. A kék rugalmassá teszi a felületeket, a narancssárga a súrlódást redukálja, míg a fehér „portálképessé" teszi azokat a felületeket is, amikre amúgy nem számíthatnánk. Kerültek még trambulinok is néhány helyre, illetve vonó és taszító sugarak, de az első résszel ellentétben a reflexekre irányuló tesztek háttérbe szorultak: a Portal 2 logikai talányainak kulcsa a jó térlátás és az egymás után következő lépések pontos megtervezése. Ugyan az „érezz, ne töprengj, hallgass az ösztöneidre" tanács és a húszezres midi-chlorian szint nem kritérium, de azért akadnak tekervényes feladványok, főleg a vége felé, amikor már a portálokon kívül bejátszik az összes gél és tükrös doboz. Ennek ellenére nem az egyjátékos kampányban domborít hatalmasat a játék… bizony, ezúttal co-op ínyencségeket is kapunk, méghozzá nem sután belehajítva a programkódba. Ahogy GLaDOS is említi az egyik fejezetben, anno tervezett, két résztvevős, humán erőforrást nem igénylő tesztkamrákat, amiket most a többjátékos szekcióban mind online, mind offline kipróbálhatunk. A tesztek alanyai két robot, Atlas és P-Body, akiknek az együttműködés nem opció, hanem szükséges követelmény. A gördülékenyebb kommunikáció érdekében a fejlesztők megalkották a Ping Tool-t, amivel felhívhatjuk társunk figyelmét, illetve visszaszámlálást is indíthatunk a tökéletes időzítés érdekében. Lehetőségünk van még a képernyő bal felső sarkába kipakolni társunk nézőpontját, ami akkor jön jól, ha szeparálódásra kerül sor. Még egyszer megjegyzem, ezek a tesztek nem a szingli kampány részei, teljesen különálló, kőkemény megpróbáltatások, ezért játékostársunkat lehetőleg ennek megfelelően válasszuk meg. Érdekesség, hogy a PS3 kiadás magában foglalja a PC verziót is és a Sony gépén adott a lehetőség a számítógépes barátainkkal való kooperatív játékra is.



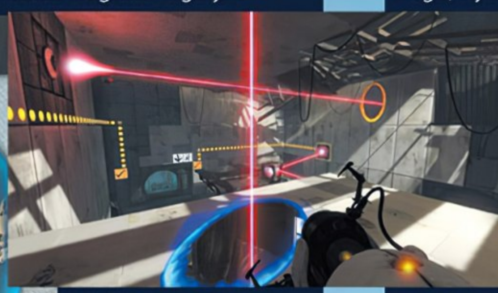


Az eddigiek alapján a bevezetőben feltett kérdésre a válasz a forradalom, ám akad pár apróbb, mégis élményromboló hiányosság. A motor ugyan kiválóan szimulálja a fizikát, de a grafikai elemekkel már szegényesebben bánik. Az alacsony felbontás és az élsimítás hiánya egyes helyeken szemet szúróan bántó, valamint még az engine ezen verziója sem képes nagyobb tereket betölteni egyben: emiatt jóformán tíz percenként töltőképernyőbe ütközünk. Ez nem kicsit idegesítő háromnégy óra után… Magán az alapkoncepción sem történtek radikális változások, a sztori, bár sokkal mesélősebb, lényegében az első rész alapjain nyugszik. Meg kell vallanom, erről nehéz objektív vélemény alkotni, hiszen, ahogy már említettem, a Portal úgy zseniális, ahogyan az 2007-ben megjelent, mégis, a folytatásban felhasznált új fícsörök nem lettek százszázalékosan kihasználva. Utóbbi felveti a kérdést, hogy mindez direkt történt, annak érdekében, hogy a kezsüelebb réteget is kiszolgálják, vagy egyszerűen csak elfogyott az ihlet…?



Végül is lényegtelen, mivel a Portal 2 nagyszerű játék lett. Nem köt le hetekre, mégis, olyan élményben részesít, amire emlékezni fogsz. Úgy foglal majd helyet a polcodon, hogyha ránézel, beugrik GLaDOS érces beszéde, a design letisztult, fehér formái és a végjáték „Want you gone" édes-szomorú dalszövege, amit egyébként ajánlok meghallgatni. Verdikt? Ha szeretted az Orange Box-ba csomagolt ajándék Portalt, imádni fogod a folytatást. Nem próbáltad még? Itt az alkalom, hogy valami alter-FPS-t is megkóstolj.





PORTAL 2

9

Kiadó: *Electronic Arts*
Fejlesztő: *Valve Software*
Multiplayer: *2 fő* Online: *2 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

Dzsek

DiRT 3

DiRT, harmadjára, rally a Codemasters-től viszont sokadjára – maradjunk inkább az első változatnál. Míg egy trilógiává való bővülés Hollywoodban nem sűrűn jelent jót, addig ez esetünkben, a videojátékok világában szerencsére ritkábban igaz, és hogy jelenleg mennyire, hamarosan kiderül. A fejlesztők nem titkolt célja volt az, hogy visszakanyarodjanak az anno még Colin McRae neve alatt futó sorozat eredeti rendeltetéséhez, vagyis hogy jobban visszaadják a ralizás adta élvezetet, feelinget. Emiatt a ralis vonalra jobban ráfeküdtek (az anyag 60%-a kb. erre fókuszál) és ezzel egyetemben a szimuláció fokát is magasabbra kívánták tekerni, egyedi viselkedést, fizikai modellt ígérve autótípusonként. Nem mindent lövök le az elején, mert a végtermékben mindkettőből jut is, marad is (hol kissé, hol nagyon), de autós játéknak, szórakozásnak továbbra is kiváló. Akkor hát forogjon a lemez, pörögjön a motor.



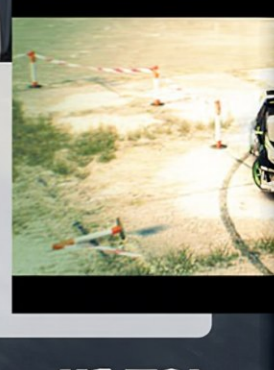


Mielőtt bárminek is rálépnénk a gázpedáljára, hamar arcul csap a felismerés, hogy a kódmesterek immáron abba a táborba tartoznak, akik kódot, esetünkben VIP PASS-t kérnek néhány hasznos jutalom mellett az online játékhoz is. Ezt tudjuk már jól, jócskán kitol a használt játékot vásárlókkal, cserébe viszont rögtön felajánlja a program, hogy vehetünk egyet. Mondanom se kell, ezt összekapcsolták az egyik új fícsőrrel, tehát a YouTube-ra fellőhető visszajátszásokhoz is szükséges. Kedves.

A régi-új irányvonal már az első találkozásnál szembeötlő. Elhagyták a DiRT 2 kicsit bulizós életérzését, ehelyett letisztult elegáns menük fogadnak. Itt a fő motívum a szabályos háromszög, a váltásokat igen hatásos bejátszások törik meg, amint a legutoljára használt autónk száguldozik, farolgat előttünk. A menüfelépítés nagyban hasonlít az F1-ben látottakéhoz, sőt, gyakorlatilag mindent ugyanott, ugyanúgy tehetünk meg. Az opciók közt bogarászva lehetőségünk van a narrátor nyelvezetén állítani, vagyis azok számára, akiknek könnyebb úgy értelmezni egy kanyart, hogy az easy, medium, long vagy short és hasonlók a „jobb hármasnál", ők átpattinthatják ezt. Igen, ez már annak az előjele, amit nemsokára jobban kivesézek, hogy bár úgy érzem, komolyabban vették a rally-t, mint témát, az ilyen és ehhez hasonló megoldások azt mutatják, a könnyítésre nagyobb az igény, nem is csoda, hogy vérprofi szimulátor jelenleg a horizonton sem igazán látható ebben a témában sehol. Amenyiben ezen túl tudjuk tenni magunkat, vegyük az irányt a száguldozás felé, mert abból akad bőven, meglepően szép változatossággal.

A fejlesztők ahol tudták – vagy akarták – állták a szavukat. Több „rendes", A-ból B-pontba történő szakasz van újra, és hogy ezeket többféleképpen átélhessük, nem voltak restek a '60-as évektől napjainkig terjedő járműparkot beletuszkolni, törekedve arra, hogy az adott évtizedek legmeghatározóbb verdái, kategóriái sorakozzanak fel, köztük olyan csemegékkel, mint a már betiltott Group B ászai, mindösszesen jócskán 50 fölé lőve a kezelésbe vehető négykerekűek számát. Persze akik a DiRT-ök által behozott extra géposztályokat is nagyon kedvelték, nekik se kell lemondaniuk semmiről, az új versenyszámok maximum mennyiségükben csökkentettek, a Trailblazer (modern és klasszikus), Landrush, Rallycross néha kicsit extrém közegben, de visszatérnek. Nem támasztja viszont alá a készítők kijelentéseit az, hogy ezeket a szépségeket megint alig állítgathatjuk, vagyis konkrétan ugyanúgy, ugyanannyira, mint ezelőtt. Sebváltó, felfüggesztés, leszorító erő, magasság, difi, fékerő és kész, mindezeket egy ötös skálán. Alapjáraton minden középen van, tehát kettőt fel, kettőt le módosíthatunk, ehhez nem kell semmilyen szaktudás, de úgy igazán a nehézségi szintek se követelik meg az itt történő matatást. Ugyan a rali-szekció nagyobb hangsúllyal szerepel a játékban, a törésmodell igencsak jó voltának ellenére a szerepét sikerült ledegradálniuk. Szép és jó, még jobban darabjaira szedhetjük az autót mint korábban, kinyírhatjuk a gumikat, de a lényeg ugye azon lenne, hogy egy több szakaszból álló rallyfutamon óvjuk a gépet, mivel ha épp nincs szervizpont, vihetnénk tovább a hibását. Nem sajnos, egy restart, vagy a szakasz végének az elérése bőven elég (nem ideértve a drasztikusan lelassító károkozást), a következő etap már vadiúj géppel indul, szalonfényesen. Kár ezekért, megint.









A VILÁG KÖRÜL

Számunkra továbbra is a legfontosabb a DiRT Tour, mely derekasan megpakolva tér vissza, hiszen jóformán csak bővült, mintsem szűkült volna. A karriermód eseményei tetraéder formában öltenek alakot (szezonok, speciális, meghívásos versenyek), minden lapja egy ilyen testnek egy bajnokság-sorozatot takar, vegyesen váltogatott versenyszámokkal és helyszínekkel. Vegyük először szemügyre az új helyszíneket: Kenya, Norvégia, Michigan, Monaco, Smelter, végre Finnország, akkor az X-Games licenc által az L.A. Coliseum és Aspen hivatalos pályái, vagyis a sivatagon át erdőkön keresztül a hófödte hegycsúcsokig mindenfelé visz majd az utunk. Ez nem kevés, főleg ahány variációt kihoztak belőlük és ezzel egyetemben roppantul örülök a szuperspeciálok visszatérésének is, az efféle versenyeket Head2Head címszó alatt találhatjuk. A játékmódbeli újítások nagyját toronymagasan a szénné reklámozott Gymkhana és annak kihívásai teszik ki.







CELERITAS. SUBTILITAS. RABIDUS.

Eme valóban is létező versenyszámban a pilóta egy pályát megadott feltételek, vagyis trükkök bemutatása mellett teljesíthet csak (eredete amúgy jócskán visszanyúlik az időben, de a történelemórától most eltekintenék). Emiatt került a képbe egy újfajta vezetési segédlet, a Tricksteer, mely a mutatványokat hivatott könnyebben kivitelezhetővé tenni és ehhez egy vizuális segítség is társul (például pördülésnél egy aszfaltra festett kör van, ha zöld, akkor jó íven jó tempóban haladunk).



A betanító akadémia után ezt több kivetülésben, értelmezésben űzhetjük. A DC bajnokságban egy jókora játszóteret kapunk, a londoni Battersea területén, rendesen telirakodva ugratókkal, tereptárgyakkal, unatkozni nem fogunk rajta. Itt nincs se idő, se ellenfél, csupán küldetések, de azokból rengeteg. Köztük pár elborult ötletet is belevittek, viszont ezek felfedezését rátok bízom. A trükk-kínálat igen széles, pördülések, Donut-ok (egy adott objektum körbedriftelése), ugratások, csúsztatások, rombolások színesítik a palettát, és még amit mi hozzáteszünk. Versenyszámok tekintetében többfélébe botolhatunk: ahol ismerős elemekkel találkozunk (rámpák, kamionok, stb.), ott vagy megadott idő alatt a legnagyobb pontszámot kell elérnünk, vagy – ami a legnehezebb – végig kell mennünk a pályán s sorban(!) bemutatnunk a kívánt trükköket. Az időlimit véges, a szakaszok korántsem egyszerűek, a platina bezsebeléséhez bizony jókora rutinra kell szert tennünk. Ennél némileg oldottabbak azok, ahol a sorrend

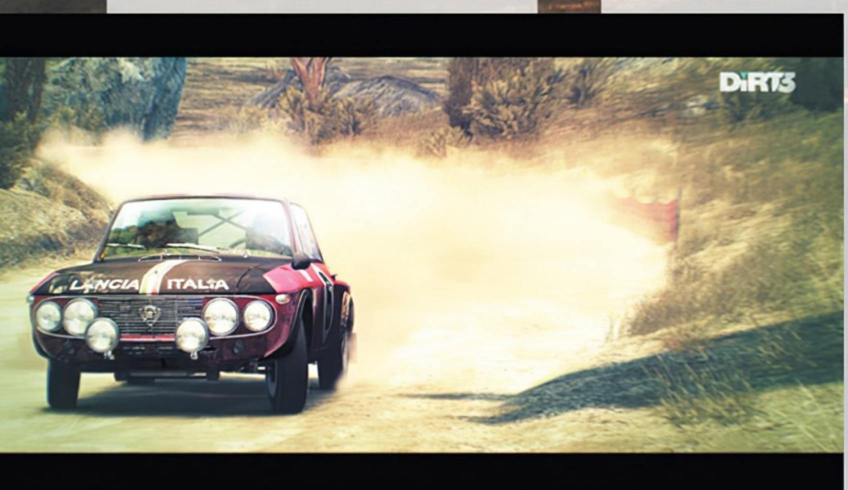


szabadon választható, vagy csak kapukon kell átmenni, sőt, az egyikben egy lefelé suhanó bob lesz az ellenfelünk. Mindent a Gymkhanával kapcsolatban nem lőnék le, ami eléggé hangsúlyosan van jelen a játékban, és szerencsére sikerült annak eddig csak látott hangulatát, élményét teljes mér-



tékben átültetni a képernyőre és a játékos kezébe. Van, hogy könnyű, van, hogy nehéz, de nagyon átjön, trükközni egy konténer tetején, azon driftelve leugratni egy másik, nyitott konténerbe, majd abból kireppenni irdatlan nagy sikerélményt tud adni, - ha ez itt teljesen szimulálva lenne, bizony a restartot többet nyomogatnánk, mint a gázpedált az egész karriermód alatt. S akkor jöjjön sokak számára ezzel kapcsolatban a feketeleves.

Nem tagadom, érezhető némi javulás a vezetési „szimuláción", a fizikai modellezésen, de ettől függetlenül a játék hű maradt önmagához, ritkán fogunk bosszankodni egy-egy elrontott szakasz végett, mert bár néha becsapós némely kanyar, egy restart vagy idővisszatekerés mindent megold.



Azt se állítom persze, hogy mehetünk ész nélkül ezzel, megkövetel némi odafigyelést a játék, és a pálya adottságait sem vehetjük félvállról (különösen havas tájakon), de mindez racionálisan gondolkodva abszolválható, tehát a DiRT továbbra is inkább egy élményjáték, a jobbik fajtából. A szintén új időjárási elemek bevetése (eső, havazás, egész jó, az F1-ből csinosan átemelték) valamelyest javítanak az összképen, vagyis nehezebbé, nagyobb megmérettetéssé képesek vará-zsolni egy adott futamot, talán az itt tapasztalható erősebb tapadáshiányt, érzékenységet élből rádörrenthették volna egy skálázható vezetési modellre (ami nincs), ártani nem ártottak volna vele senkinek, főleg ha már több ralipilótát is felkértek az élethűség feltornászására.

Visszakanyarodva a karriermódhoz: a fő végcélért, a SuperSeries megnyeréséért meg kell dolgozni, több mint 100 pályavariáción keresztül. Menedzselni nem kell magunkat, ugyanis a fizetési rendszer ugrott, helyette egy kettős skálán futó pontgyűjtős, jutalomosztogatós szisztéma került bele, szintlépésekkel persze. Kiismerni nem bonyolult, végtére is egy kaptafára épül, a zavaró benne pusztán annyi, hogy amikor mutatja, hogy egy új sorozat megnyitásához kell mondjuk 150 pont, az nem egyezik azzal, amit még extrában kapunk. Lényegében minden sorozatnak van egy elméleti maximuma, ezekkel haladunk előrébb a karrierünk alatt. Ezen felül egy-egy versenyszám teljesítéséért a helyezéstől függően értelemszerűen növelhetjük a reputációnkat, ez alapján nyílnak meg az új festések, csapatok. A jutalmazás kicsit dinamikusabb, a helyezésünk mellett minden pályához és autóhoz hozzárendelnek egy extra feladatot (elérendő maximum sebesség, köridő, ugratás hossza és hasonlók), teljesítsd, extra egységek máris jóváírva. Az idő visszacsévélésével már anno is sokat könnyítettek a dolgunkon, most ez nehézségi szinttől függetlenül mindig él, versenyenként rendre ötször élhetünk vele, el nem használásuk csupán extra pontokat hoznak a konyhára. Vagyis a DiRT-ök egyik gyermekbetegségét sikerült még jobban elmélyíteni, semmi sem motivál igazán arra, hogy az egyszemélyes kampány során bármit is nehezítsünk, vért izzadva egy tizeddel elsőnek lenni, vagy



kényelmesen csemegézve már a pályán megelőzni az éllovast ugyanolyan jutalommal jár.

Régi és új játékmódok rengeteg lokáción átívelő egyvelegét tartalmazza tehát egy főnek a karriermód (közel kétszer olyan hosszút, mint a 2. részben), de gondoltak a barátokra is. Az e havi Konzoltáció egyik kérdésére rögvest dupla igennel feleltek a Codies-nál, egy gépen osztott képernyőn ketten, a neten nyolcan csaphatnak egyszerre össze. Minden pálya elérhető online szerencsére, amiket a szokásos (Pro Tour) játékmódok mellett négy extrával egészítettek ki. Ezek inkább ökörségnek tekinthetőek, és valóban jó levezetni a gőzt ezekben az ereszdelahajamokban. A Jam Session berkeiben megbúvó furcsa négyesből háromban borul minden. Invasion: támadnak a robotok (kivágott habszivacs-figurák), üsd el őket (plusz pont), a felhőkarcolókra vigyázz (mínusz pont). A menet végén a győztes értelemszerű. Trans-



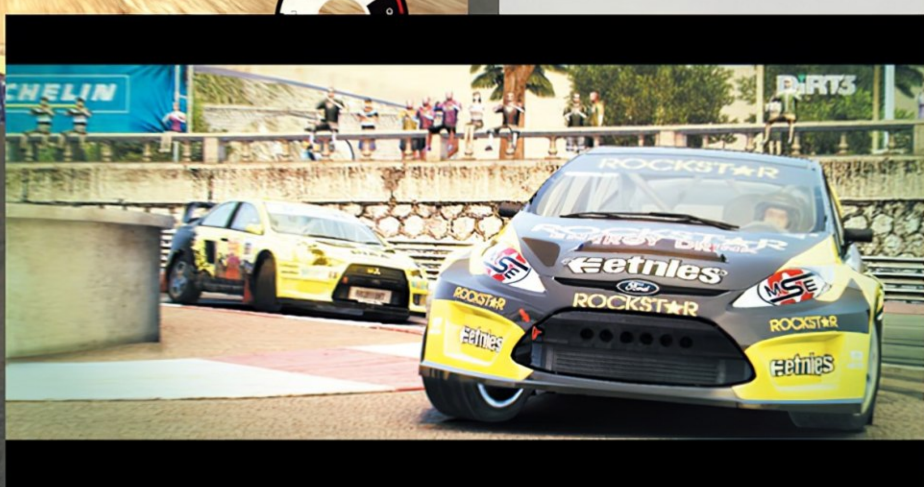
porter vagyis szállító, de mi mást, mint a zászlót. Rongyolj bele abba, akinél van, majd kerüld, hogy veled is ezt tegyék, és az extra pontokért vidd be a bázisra. Itt már nem kicsit van roncsderbi feeling, kitűnő törésmodell demó. Outbreak, azaz kitörés, amikor is egy vírus akarja ezt tenni. Egy hordozó autó van, akihez hozzáér, annak már átadja a kórságot. Győztes kettő lehet: vagy megúszod végig tisztán és vitaminoktól duzzadtan, vagy megfertőzöl mindenkit. A negyedik a PGR-ekből már ismert macska-egér játék, előny a rágcsálóknál, de ellenük a gyengébb gép (Mini Cooper), hátrány a ragadozóknál, mellettük az erősebb gép. E-zekre úgy éreztem megéri kitérni, és megijedni sem kell, a játék sokkal komolyabban veszi magát, mint ezeket a party módokat.





RAGYOGÁS

Akinek még új vicc, a játék alatt a szerény nevezetű, saját fejlesztésű (érdekesség: a Sony is besegített a kifejlesztésében) EGO motor legújabb verziója duruzsol (2.0), ami bizony pazar látványt pakol ki a képernyőre, stabil képfrissítés mellett. Öröm ránézni a pályákra, amelyek fényes nappal, vagy egy sötét éjszakai futamon teljesen másképp festenek, nagyon helyesen. Az autók szinte lemásznak a képernyőről, ám, ez mindig is erős pontja volt a szériának. Kisebb rosszpont, hogy külső nézetből továbbra is kicsit érdekesen mozog a verda az úton. Az egészet kísérő „járulékos" effektek, a köd megvalósítása, a por, sár, víz, hó felverődése, látványa mindig a megfelelő fényviszonyok szerint irdatlanul fotorealisztikus hatást kelt, főleg belső nézetből. Jó hír, hogy a – nevezzem szépen –, „sárgás filtert" elég enyhére állították be, a téli tájakon meg én nem is láttam a nyomát sem.
Azt gondolom mondanom se kell, hogy a hangok továbbra is jók, főleg a klasszikus gépek duruzsolása dobogtatja meg az ember szívét. Ami kicsit kilógott a sorból számomra, az a zene, amire szinte sose térek ki (hisz lecserélhető), de egyik-másik kissé elvont, nem készít fel arra, hogy itt komoly versenyzésről van szó (az átélősebbeknek).
A mindennemű, főképp szimulátor-éhségből fakadó sirámomon kívül igen korrekt folytatással van dolgunk (a kritika esetleges negatív csengése ne tévesszen meg, mérlegeld számodra mi a fontos, az alapján sok hiba eltörpül). A javulásra ugyan volna tér, és főképp a Codemasters-ből nézem ki azt, hogy tudnak ennél profibb szimulátor-szekciót (komplett játékot már nem is kívánok) alákalapálni. Addig is, ha keveset javulgat e téren, a tartalom és a szavatosság bődületes, nem aprózzák el, amikor folytatást készítenek. Minden újításra, ha kitértem volna, még több oldal kellett volna, és az én mesém is tovább tartott… Nos, a hangulat és a játékélmény is rendben van, ránézni meg öröm. Csapatnál egy jót? Idén eddig a DiRT 3 a legjobb választás ehhez.



DIRT 3	
9	Kiadó: *Codemasters* Fejlesztő: *Codemasters* Multiplayer: *2 fő* Online: *2-8 fő* Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*
RBaly	

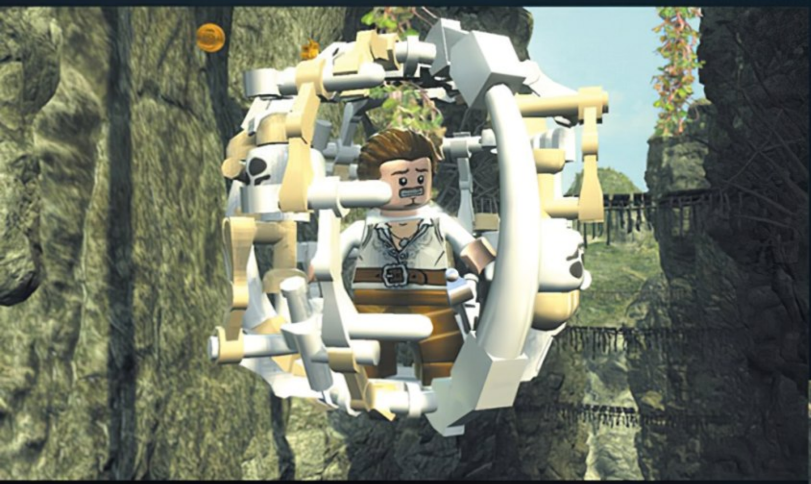
LEGO A KARIB-TENGER KALÓZAI: A JÁTÉK

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |

A LEGO hadművelet nem ismer határokat, töretlenül kebelezi be a világot, belegósítva szépen lassan mindent, ami él és mozog, mi pedig még nem is sejthettük 6 éve az első LEGO Star Wars-nál, hogy micsoda gépezet lesz rászabadítva a játékos társadalomra. A hollywoodi produkciók közül már egyik sincs biztonságban, a Gyűrűk Urának például már komoly félnivalója lehet, de lassacskán a Mátrix is elkezdhet megbarátkozni a kis napszemcsis LEGO Neo-val. Mindenesetre a Karib-tenger kalózai kétségkívül remek témaválasztás, kalandos atmoszféra pedig nem is olyan új keletű, hiszen már gyermekkoromban is hatalmas slágerszámba ment egy-egy klasszikus kalózhajó, vagy kalózsziget, természetesen a velejáró pálmafákkal, csónakokkal, és persze a tátogó szájú szürke cápával.



Nem nehéz megfejteni miért is lett olyan sikeres a Disney kalózos filmtrilógiája – mely időközben quadrológiává bővült –, hiszen pont azt a kalandos fantázia akció stílust célozta meg, ami miatt olyannyira kedveltük akár az Indiana Jones-t is, Conant, vagy a Vadak urát, és jó ideig elveszni is látszott, míg olyan alkotásokkal, mint a Múmia, Gyűrűk Ura vagy Harry Potter végül vissza nem hozták a filmvászonra. A Fekete Gyöngy 2003-as bemutatója humorosra, lendületesre, és a remek színészeknek – köztük a részeges Jack Sparrow-t alakító Johnny Depp-nek – hála kifejezetten eredetire is sikerült. Kalandok, szabadság, misztikus kincsek, és persze a véget nem érő rum, ilyen az igazi kalózélet, melynek látványterveit a Disney saját parkjának Pirates of the Caribbean látványossága ihletett, némi misztikummal megfűszerezve. A film hatalmas sikernek is örvendett, így a Holtak kincsével 2006-ban vissza is tért a legenda, a folytatás pedig természetesen rekordokat döntött a kasszáknál. Annyira magabiztosak voltak a készítők, hogy 450 millió dolláros költségvetésből rögtön egyszerre forgatták le a két részt. Aggodalomra viszont igazán nem volt okuk, hiszen már önmagában a második rész bevételeivel is bőven megtérült



a kiadásuk, még ha a rajongók nem is voltak maradéktalanul megelégedve a folytatásokkal. Hiába pakolták meg őket még több humorral és látványos akcióval, ám összességében úgy érzem mégsem érte el a Fekete Gyöngy színvonalát és főleg hangulatát, ám az Ismeretlen vizeken – állítólag – már visszatér az eredeti koncepcióhoz.

A legósított Pirates of the Caribbean az elvárásainknak megfelelően hozza a szokásos papírformát, így túl nagy meglepetésekre sem kell számítani gameplay terén. Megannyi küzdelem a kis görbe kardocskákkal, LEGO kövek gyűjtögetése, valamint alkatrészek összerakása, illetve arányban ezúttal talán még több könnyebb vagy összetettebb gondolkodtató logikai puzzle kerül terítékre. Ami a sztorivonalat illeti, adva van a sorozat összes filmes része, avagy a Fekete Gyöngy átka (2003), a Holtak kincse (2006), és a Világ végén (2007) melyhez nagy örömünkre – és meglepetésünkre – már a negyedik epizódot, az Ismeretlen vizekent (2011) is hozzácsapták, így komolyabb adaptáció híján – jelenleg – az egyetlen videojáték feldolgozása a mozinak. Nem kérdés, hogy minden fontos karaktert felvonultatnak – főszerepben Jack Sparrow kapitánnyal, Will Turnerrel, Elizabeth Swannal, Barbossa kapitánnyal és Davey Jones-szal –, és természetesen helyet kapott minden érdemlegesebb jelenet, mindezt epizódonként öt-öt fejezettel, melyek között szokás szerint a központi kis „bázisunkon" – a LEGO Pirates esetében egy hangulatos kis kikötőn – navigálhatunk.

Mint említettem a puzzle feladványok – az eddigi LEGO sorozathoz viszonyítva legalábbis – némiképp sűrűbb és összetettebb mértékben mutatkoznak, de legtöbbször kapunk segítséget, mégpedig egy aranyhorgonyra hajazó kis nyilacska formájában, így nem kell megvárnunk, míg fény gyullad buránkban, hogy például a tekerő-szerkezetet a terem másik végében várakozó kapu oldalába kell belehelyezni. Számos specifikus feladatot csak konkrét személyek tudnak ellátni, de hamar rá is fogunk állni, miszerint pl. az izzó legórakásokhoz rögtön a kovácsot hívjuk segítségül, vagy az erre jelölt helyeken a duplaugrásra képes női karakterek valamelyikét választjuk ki. Általában egész kis kompániával fogunk előrehaladni, így a számunkra szükséges szereplőt nem csak a karakterváltó gombbal, hanem a karakterkiválasztást megkönnyítendő – minő







meglepetés – egy „karakterkörből" választhatjuk ki.
Fontos kellék még Jack Sparrow mágikus iránytűje, mely mindig arrafelé mutat, amire épp a szív ácsingózik. Általa találhatunk meg számos fontos kelléket a továbbjutáshoz, vagy szimplán csak bónusz titkokat fedezhetünk fel, feltéve, ha rendelkezünk ásóval, vagy egy szorgos kutyával. Jópofa, ahogy számos állatnál egy kis ikon jelzi milyen búsás jutalom esetén méltóztatik csak félretenni akár egy szalmaszálat, így az öszvérnek vagy lónak répát, illetve egyéb zöldséget kell szerezni, a kutyust egy ízletes csonttal lehet rávenni ásásra, a majom pedig csak akkor hajlandó csereárura bocsátani kedvenc kis ásóját, ha kezébe nyomtunk egy szaftos érett banánt. A pályákon megbúvó – Harry Potter-ból is jól ismert – „kollekciós" titkok sem maradhatnak el, így például külön jelzik nekünk, hogy a jellegzetes kék zászlóból még hány darabot kell feltekerni, vagy hány minivitorlást kell ahhoz összerakni és vízre bocsátani, míg bónusz-jutalomban nem részesülünk.
A csapatmunka továbbra is kulcsfontosságú, és továbbra is bármikor aktiválható a 2 fős co-op splitscreen mód, mely attól függően mennyire közeledünk egymáshoz, újra egyetlen képernyővé fonódik össze. A már megnyílt szinteket tetszőlegesen újrajátszhatjuk, hogy komplett felfedezzük az összes titkot és megszerezhető legódarabkát, a folyamatosan megnyíló összesen 90 – filmekből ismert – karakter közül pedig bármelyiket választhatjuk utólag. Maga az elhalálozás egyébként – pláne hosszas bossharcoknál – nem jár igazi érdemleges büntetéssel, mindössze pontjainkból veszítünk az újraszületésnél, így a szintek újrajátszásánál a rekord pontszámok felállítása/megdöntése is számíthat az igazi hardcore játékosoknál. A körülbelül 15 órásra becsült játékidő a 4 résszel ennek megfelelően intenzíven tolva lecsökkenthető akár 10 alá is, de bőven kitolható 20+ órára, nem beleszámítva, hogy számos fejezetet érdemes újra végigvinni.
Habár a játékmenet alapjaiban nagyon hasonló az eddigi sémához, meglepetésekkel azért mindig képesek szolgálni, így tényleg minden újabb helyszín egy elgondolkodtató kihívás, vagy éppen pörgős akció. Külön kiemelném az ágyútüzelős részeket pl. hajóharcnál, vagy a jópofa úszkálást, ahol a filmben látott „csónak-tengeralattjáró" helyett most hordóval merülhetünk alá, hogy tovább bírjuk víz alatt.





Természetesen minden a filmből ismert jelenet és fontosabb helyszín annak rendje és módja szerint át lett ültetve, no persze legósan parodizálva sajátos humorral, és ahogy azt megszoktuk sok-sok hümmögéssel. Poénok terén nekem egyértelműen az tett be legjobban, mikor a második rész elején meglelik Jack Sparrow hajóját a parton, és a horgony „kerékbilincsben" van tiltott kalózkodásért.
Az átvezetők kifejezetten látványosak, pláne a Jack Sparrow-s jelenetek, noha meg kell jegyezzem, olykor annyira kusza és talán kissé összecsapott hatást keltenek, hogy a film sztorijának ismerete nélkül – gondolok itt akár egy vállalkozó kedvű gyermekre, aki életében eddig csak rajzfilmeket látott – némi túlzással talán egy kukkot sem értenénk belőle. Persze láttam már nem egy csodát olyan kislánynál



LEGO A KARIB-TENGER KALÓZAI: A JÁTÉK

| **X360** | **PS3** | PSP | Wii | **3DS** | DS |

is, aki még csak most tanult olvasni, úgyhogy ezeknél a mai gyerekeknél pont nem egy LEGO stuff jelent majd akadályt. Pöpec átvezetőkből tehát nincsen hiány, de ingame is simán felnőtt már



hozzá az engine, sokszor olyan látványos helyszínekkel, és olyan komoly fény-árnyék effektusokkal, hogy az lassan bármelyik nívósabb kalandjátékban megállná a helyét. Nagyon tetszettek a gyermekkoromból is jól ismert pálmafás és egyéb hasonszőrű LEGO kalóz motívumok akár a szigeteken (kis Monkey Island feeling), a kikötőknél, vagy bármelyik helyszínen, a durva komoly kalózhajókról nem is beszélve. A filmből jól ismert Isla Cruces sziget is kifejezetten elismerősen kidolgozott designnal bír, ahol Davey Jones elrejtette szívét egy ládikába, és persze nem hiányozhat a hatalmas görgő malomkerék sem Will-ék párbajánál. Mindezt megspékelve Hans Zimmer és Klaus Badelt újra meg újra felcsengő dallamaival a filmből, akik többek között a Gladiátor és a Pearl Harbor – Égi háború zeneszerzésében is közösen közreműködtek, de Hans nevéhez olyan címek is fűződnek, mint Az utolsó szamuráj, A szikla, Lánglovagok, vagy Az oroszlánkirály.



A Fekete Gyöngy átkának történetére talán még sokan emlékeznek. Jack Sparrow kapitány, a hírhedt kalóz, a részeges kópé, akinek legendás hajóját és legénységét átvette Barbossa kapitány. A Fekete Gyöngy legénységét azonban borzalmas átok sújtja, ugyanis miután elárulták Jack Sparrow-t, egy misztikus kincs megszerzése után minden kalóz élőholttá vált, és ez nem is változik egészen addig, míg a zsákmány minden darabja vissza nem kerül a kincsesládába, és véráldozatot nem mutatnak fel. Will Turnert, az ifjú kovácsot és bátor harcost, aki bár nem sejti, de egy kalóz sarja, „Bocskor Bill" Turner fia, aki annakidején az egyetlen ellenzője volt a Jack Sparrow elleni lázadásnak. Will titokban rajong a kormányzó lányáért, Elizabeth Swann kisasszonyért, aki még gyermekkorában kimentette a vízből Willt, és vele együtt a kincs egy darabját, egy





medált. Sok évvel később mindenki útja keresztezi egymást, mikor Barbossa és legénysége medálostul elrabolja a leányt, és habár kezdetben nem rajonganak egymásért, Jack Sparrow Will-lel együtt a Fekete Gyöngy nyomába ered.

Mókás jelenet, ahogy a kis LEGO Jack Sparrow megérkezik Port Royal-ba, no persze nem pont ugyanabban a formában, mint ahogy arra a filmből emlékezhettünk, így pl. a felakasztott csontvázzá aszalódott kalózok is kissé humánusabb benyomást keltenek, ahogy még élő legó-kalózokként – lábuknál fogva fellógatva ugyan, de – integetnek. Láthatjuk a ceremóniát Elisabeth Swann-nal, mikor Jack menekülni próbál katonák elől, végül Will-lel párbajozik a kovácsműhelyben, majd együtt megszöknek a Fekete Gyöngy nyomába eredve. Részt vehetünk az első összecsapásban, miután legénységet toboroztunk a Tortugában, a híres kalózkikötőben, helyett kapott az a jelenet is, mikor Jack-ék a szigeten rekednek, és végül a nagy összecsapás és párbaj Barbossa kapitánnyal.

A Holtak kincsében már feltűnt Will apja,



„Bocskor Bill" Turner és Davey Jones, a tengerek ura, egy elátkozott kalóz, aki a legenda szerint szerelme miatt vágatta ki annak idején szívét, és csak 10 évente



egyszer léphet a partra. Egykor üzletet kötött Jack Sparrow-val, aki így a Fekete Gyöngy kapitányává válhatott, és Davey Jones be akarja hajtani rajta adósságát, miszerint a lelkének 100 évet kell letöltenie hajóján, így rászabadít egy borzalmas tengeri szörnyet, ami szintén nagy látványosság a LEGO Pirates-ben.

A folytatásokban számomra az egyik legszebb vonása volt, miszerint minden ismertebb szereplő visszatért az első részből, még a két bugyuta őr is Port Royal-ból, akik a film elején eldumálgattak Jack Sparrow-val, vagy természetesen a két dinka kis kalózpáros, a kis szakállas törpe, és a faszemű hórihorgas. A kis apró részletekre a LEGO Pirates-ben is ügyeltek, sőt mi több, a Fekete Gyöngy átka végén még az a jelenet is helyett kapott, mikor a lüke kalózpáros csábos hölgyeknek öltözve csalja el a katonák figyelmét, mire a kis legó-egyenruhások megkergülve füttyentenek és udvarolnak ezerrel a csónakból. De a játékban feltűnik pl.





Barbossa furfangos kis majma is, aki cseles módon elorozza előlünk az utolsó medált, és futkározhatunk utána a hajó fedélzetén az árbocokon ugrálgatva.

A második rész egyik legnagyobb meglepetése, mikor a film végén visszatér Barbossa kapitány, hiszen csak olyan lélek hozhatja vissza a világ végéről a közben odaveszett Jack Sparrow-t, aki egyszer már járt ott. A Világ végén bemutatójával végül kiteljesedett a trilógia, teljes képet kaptunk az egész kalózvilágról, az egykori kalózurakról, Kalüpszó istennőről, és Davey Jones átkáról, és még sok mindenről, valamint Lord Beckettről, aki az egész flottát útjára indítja, hogy eltörölje a kalózokat a föld színéről. Lord Beckett persze már a második részben felbukkan, külön kifigurázva legós „ő-töpszliségét", ahogy egy sámlira kell állnia az asztal mögül, hogy felérje azt. A történet végül az Ismeretlen vizekennel folytatódik, melynél szigorúan a lelkemre kötötték, nehogy bármi titkos infót is eláruljak, maximum annyit, ami bármelyik Port.hu és társai oldalon is olvasható, miszerint egy nő felbukkan Jack múltjából, valamint megismerhetjük Feketeszakáll kalózkapitányt, miközben egy új kalandba keverednek az ifjúság forrását kutatva. Az irányítás könnyedre és dinamikusra sikerült, a célzással sincsen különösebb gond, ahogy pl. Will elhajítja kis fejszéjét, de azért nem 100%-os a kontrol, mondjuk mikor egy keskeny platón kell átegyensúlyozni, illetve a komolyabb akrobatikus ugrabugráknál is előfordulhat némi gikszer. Szintén zavaró lehet egy foknyit, hogy az állatoknál, vagy használatba vehető tárgyaknál megjelenő ikon csak konkrét szögből és távolságból jelenik meg, és addig nem vehető igénybe. A Karib-tenger kalózai újabb áldozatává vált a LEGO hadjáratnak, és az egyik lehető legkiválóbb táptalajául szolgált egy igazi látványos és akciódús kalandnak, telis tele fejtörőkkel. Pontosan azt kapjuk tőle, amit elvárhatunk egy Jack Sparrow-s LEGO adaptációtól, tele humoros jelenetekkel a filmből, és egy alapjaiban már megszokott játékmenettel, mely az első néhány bevezető feladat után rögtön kézre áll. Mégis talán az egyik legváltozatosabb gameplay-jel bír, amivel eddig LEGO kalandok során találkoztam, sokkal többet mégsem kell várnunk tőle, mint ami a cím is már magába foglal: „LEGO Pirates", mely korosztálytól függetlenül bárkinek ajánlható, ha bejön a stílusa.



LEGO Karib-tenger Kalózai: A Játék 3D-ben

Volt szerencsénk alaposan belekóstolni egy kis hordozható kalózvilágba is, így egy az egyben összevethettem a 3DS verziót a nagygépes HD nagytestvérekkel. Habár a hardverbeli különbségek nyilván áthidalhatatlan akadá-



lyokat képeznek, alapjaiban – mondjuk úgy 50%-ban – mégis megegyezik velük a LEGO Pirates 3D. Sok helyszín rendkívül hasonló, és számos visszaköszöntő ismerős feladattal találkoztam, mégis az egész koncepció egy erőteljesen – vagy legalábbis érezhetően – vágott verzió hatását kelti. A feladatok közül jó párat másra – vagy sokszor inkább egyszerűbbre – cseréltek, legtöbbjüket le is hagyták, a filmenként alig 4-4 fejezetre csökkentett sztorimód játékideje pedig szigorúan tekintve akár a negyedére, de legalábbis a harmadára csökkenthető, ha kihagyjuk a titkokat. Utóbbiakból amúgy akadnak újak, csakúgy,



mint néhány új kihívás és extra feature is, mint akár God of War gombkombinációs bossharcaira hajazó kardozós duellek. Az animációk valahogy „füstös" homályos butított hatást keltenek, ingame viszont egész korrekt, igazából mutat is némi párhuzamot a HD verziókkal, persze mellőzve minden érdemleges fény-árnyék effektustól, vagy részletesebb textúráktól. A 3D is jól érvényesül, de nem sokat veszít a hatásból, ha a szemet nyugtatandó visszavesszük 2D-re. A dinamikusabb és könnyedebb játékmenet révén kisebbeknek – ahogy a dobozon szerepel 7 éves kortól – is bátran ajánlom, de egyszerűsített adaptáció révén 3DS-en jóindulattal is max 7 pontot érdemel.

LEGO A KARIB-TENGER KALÓZAI: A JÁTÉK

8

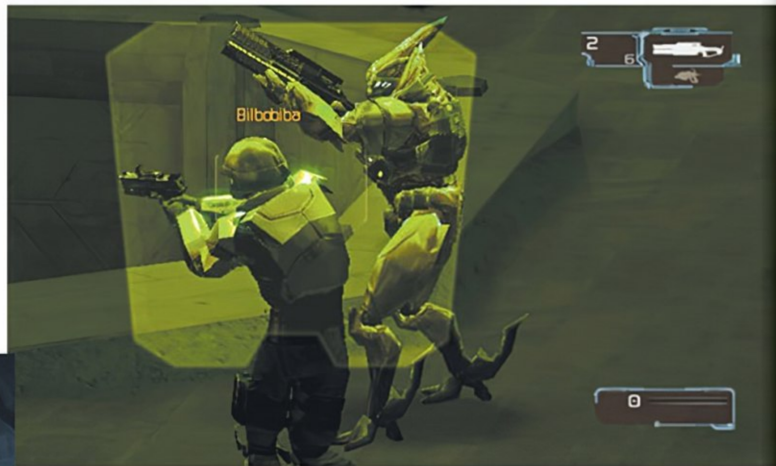
Kiadó: *Disney Interactive Studios*
Fejlesztő: *Traveller's Tales*
Multiplayer: *2 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

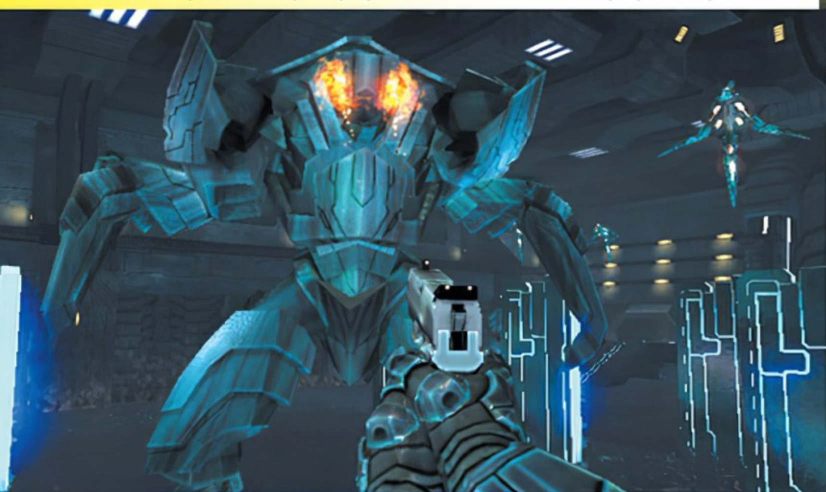
Krisz

CONDUIT 2

A Nintendo asztali gépére jelent már meg pár igen kellemes és jól sikerült FPS, ám az kijelenthető, hogy nem ennek a játékstílusnak a Mekkája a masina. Az utóbbi időkben napvilágot látott GoldenEye újragondolás, és a kifejezetten jól sikerül Call of Duty: Black Ops-on kívül más lövölde nagyon nem is érkezett a konzolra. A manapság leginkább csak grafikai háborút vívó alkotások pedig a hardver korlátai miatt eleve elkerülik és el fogják kerülni a japán konzolgépet. A fenti hiányérzet miatt is örültem meg, hogy főszerkesztőnktől én kaptam meg a kizárólag Wii-re megjelent Conduit 2-t, így mélyebb betekintést nyerhettem abba, milyen is annak a játéknak a folytatása, aminek elődjénél a csillagokat leígérték az égből a fejlesztést végző High Voltage-os srácok.

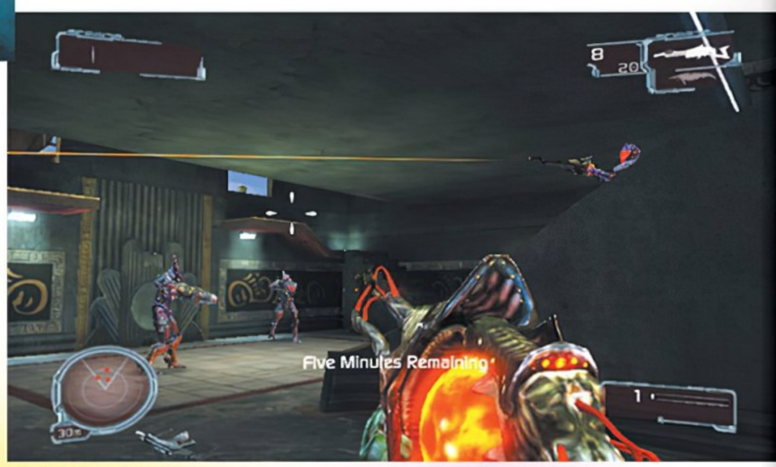
A SEGA kiadásában megjelent stuff főhőse továbbra is az első rész szuperügynöke, Michael Ford. A játék elindítása után a készítők azonnal bedobnak a mélyvízbe, és az első helyszínen, egy olajfinomító tornyon kezdetét veszi a sumér mitológiát hasznosító, idegeninváziós témát feldolgozó sci-fi FPS. A Conduit anno nem teljesen tudta beváltani a hozzáfűzött reményeket, hiába prezentálták több fórumon is a játék alatt futó Quantum3 motor képességeit, és hiába hirdették az unikum játékélményt. A pályák linearitása és azok egysíkúsága, maga a sztori, és nem utolsó sorban a gameplay sem hozta az elvárt szintet, így a végeredmény csak egy közepesnél jobb játékot jelentett. A készítők hallgatva a kritikákra, több ponton is javították a hiányosságokat a folytatásban. A legszembetűnőbb változás a stuff változatosságában keresendő. A kezdeti, tengeren játszódó helyszínt hamar felváltják Atlantisz misztikus és egyben vészjósló fémfolyosói. Ellátogattok Washington D.C. romjai közé, érintve metróalagutakat. Az elveszett világ ismételt meglátogatása után Kínába, majd Szibéria fagyos hegyeibe vezet utad. És miután az ismeretlen városon is keresztülküzdötted magad, szinte már karnyújtásnyira leszel a végkifejlettől. Kevesled? Jogosan! A Conduit 2 lehet, hogy rendkívül változatos, egymással köszönőviszonyban sem lévő pályákat vonultat fel, ám rendkívül rövid az általa kínált történetközpontú szórakoztatás. Egyébként a pályák felépítése





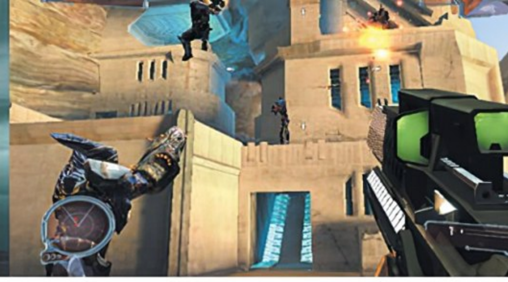
igen vegyes képet mutat. Vannak kifejezetten csőszerű megoldások a tervezésben, ám nem egy helyszín nyílt, vagy inkább nyíltnak álcázott felépítéssel operál. Normál fokozaton 5 egész óra alatt befejezhető a game, amit én egy platform exkluzív játék esetében igencsak keveslek. Mondjuk az tény, hogy ebben a nagyjából 5 órányi játékidőben unalmas részekkel, üresjáratokkal nem nagyon fogsz találkozni. Annak ellenére, hogy a készítők a mélyebb történet érdekében a 2006-ban megjelent, szintén idegeninváziós témával dolgozó Prey című játék íróját is bevetették, sajnos mégsem értek célba a történet jobbá tételét illetően. Egy szóval jellemezve: zagyvaság. Ha a sztoriban nem is véltem felfedezni a Prey-hez hasonlóan kiemelkedő, helyesebben fogalmazva hasonlatos elemeket, furcsamód a játék dizájnjában annál inkább. Atlantisz megvalósítása, illetve a progiban felvonultatott idegen eredetű, organikus fegyverek azonnal eszembe jutatták a rendhagyó shooter. Az irányítás kérdését érintve érdemes megemlíteni, hogy elődjével ellentétben a Conduit 2 már aktívan használja a Nintendo Motion Plus kiegészítőjét, ami gyakorlatilag 100%-ig lagmentessé teszi a célzás folyamatát. A program ezen felül támogatja a Classic Controllert és annak Pro változatát is.

A fegyverek széles skálájának és az ellenfelek immáron javított mesterséges intelligenciájának hála, semmiképp sem nevezhető laposnak a harc, de a magas intenzitású összecsapásoktól azért távol esik. Még egy kis Crysis 2 utánérzést is felfedezni véltem egyébiránt, mikor a láthatatlanságot lehetővé tévő fegyvert használva lopakodtam az ellenség vonalai mögé. A tűzpárbajok kedvelői mellett a nézelődős, gyűjtögetős playerekre is gondoltak a fejlesztők. A gyilkoló eszközök mellett kulcsfontosságú szerepet fog betölteni Ford speciális eszköze, az ASE (All Seeing Eye). Azon felül, hogy ezzel a high tech kütyüvel kell ajtókat kinyitni és terminálokat hackelni, több másra is használható. Titkos információkat lehet megtudni vele, ha megkeresitek, majd szkennelitek a pályákon elrejtett relikviákat. Továbbá az ellenfelek pozíciója is bemérhető vele. Azonban használni csak ésszel, taktikusan









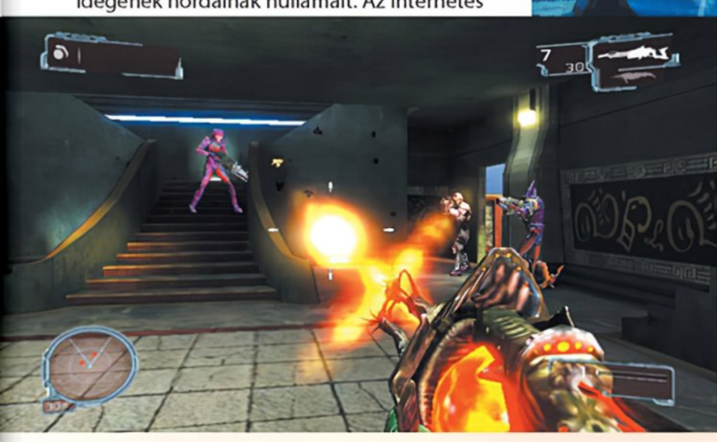
érdemes, mivel Ford védtelenné válik, mikor az eszközzel dolgozik.
A cikk elején említettem, hogy az alkotók az első rész reklámhadjáratában mennyire



kiemelték a program grafikus motorját. Az igaz ugyan, hogy az engine képes különféle tükröződő felületeket, bump mapet, motion blurt és részecske effekteket megjeleníteni, ám a stuff képi világa a nagy egészet tekintve ronda. A tényleg lehangoló látványhoz erőteljesen hozzájárul az élsimítás teljes hiánya, továbbá az ellenfelek mozgás animációja. Azt hiszem, egy cseppet sem túlzok, ha azt mondom, hogy ezt a látványt az előző konzolgeneráció átlagos küllemmel megáldott játékai verik a porba, nem beszélve olyan címekről, amik akkor a kiemelkedő kategóriába voltak sorolhatók. És ez nem a Wii gyengesége! Elég csak az általam tesztelt GoldenEye remake-re gondolni. A látványvilág évekkel van elmaradva attól, amit a Wii prezentálni tud. Egy exkluzív, kifejezetten csak erre a gépre fejlesztett játéknál pedig ez nem megbocsátható.



A rövid és csúnyácska egyszemélyes kampányt egy masszív és csúnyácska többjátékos opció hizlalja fel, megmentve ezzel stuffot a süllyesztőtől. Rendelkezésre áll 4 fős osztott képernyős offline csatározás, illetve egy maximálisan 12 főt támogató online mód. Előbbi opcióban a klasszikus egymás elleni harc mellett egy igen jópofa játék, az Invasion nevezetű game is helyet kapott. Ennek lényege, hogy a játékosok egy csapatot alkotva próbálják visszaverni az idegenek hordáinak hullámait. Az internetes játékot választva három főcsoportra bontva kerülnek tálalásra a játékok. A mindenki mindenki ellen típusú csoportban ötféle, a csapatalapú összecsapásokat összegyűjtő játékcsomagban kétféle, míg a csapatalapú, ám komplexebb feladatokkal bíró Objective csoportban összesen hétféle játékot lehet kipróbálni. A játékosok összesen 12 darab térkép közül választhatják ki a nekik szimpatikust. A progi támogatja a gép USB csatlakozójára ráköthető Headbanger fülest, megkönnyítve a kommunikációt a nappali cyberkatonái közt. A multiban természetesen lehetőség van fejlődésre, különféle rangok elérésére is. Azonban sajnos ebben a tekintetben is idejétmúlt az anyag. A ma már kötelezőnek számító XP rendszer ismeretlen a game számára. A páncélt érintő módosításokat, a fegyverek tuningját korábban elnyert pénzért lehet megvásárolni, illetve a kampány módban megkeresett tervek segítségével lehet elvégezni a változtatásokat.



Sajnos a Conduit 2 ismét nem tudta beváltani a hozzáfűzött reményeket. A silány grafika és a rövid kampány mellett ugyan ott van a tartalmas multiplayer, ám mivel ez a Nintendo konzolján még mindig egy körülményes területnek számít, ezen a téren sem tud kiemelkedni az anyag. Egy próbát azért megér a progi, de az bizton állítható, hogy aki FPS-re vágyik Wii-n, az messze jobb alkotásokba is belenyúlhat.

CONDUIT 2

6

Kiadó: ***SEGA***
Fejlesztő: ***High Voltage Software***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-12 fő***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***

Foxhound

STEEL DIVER™





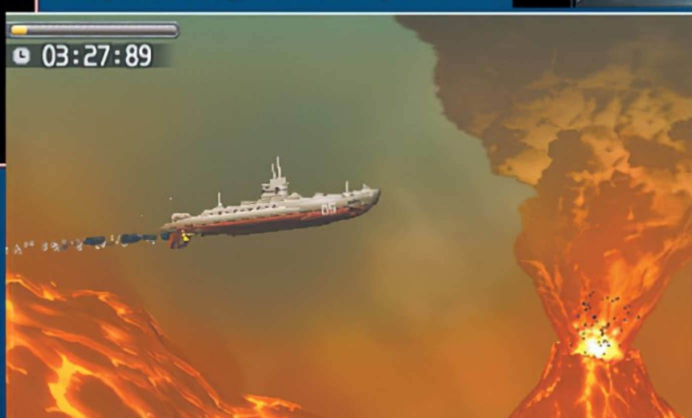
A Steel Diver egy igazi kis különlegesség a szememben új 3DS csodamasina friss felhozatalában, egyedi játékmenete pedig már a bécsi bemutatónál is rögtön megfogott, hiszen mindig is odavoltam a tengeralattjárós témáért. Ráadásul azon Nintendo címek egyike, melyek ki is aknázzák a handheld képességeit, éppen ezért már hosszú hetek óta türelmetlenül vártam az eltolt európai megjelenést. Ugorjunk is nyugodtan bele a közepébe, hiszen az „Acélmerülő" sem azon stuffok egyike, mely különösebb háttérsztorival, vagy egyáltalán bármilyen jellegű történeti szállal kecsegtetne. Az egyetlen bevezető szöveg a következő: „19xx évet írjuk. Egy hatalméhes gaz nemzet megszállta a szomszédos országokat, az egész világ stabilitását veszélybe sodorva. A béke megőrzésének érdekében megalakult egy titkos tengeralattjáró flotta, kiválasztva a világ tengerészetének legjobbjaiból és legragyogóbbjából. Úgy nevezik őket: az Acélmerülők."





Szóval nem, ne is várjunk a Nintendótól mélyebb drámai felvezetést, tengeralattjárós barátunk – habár bizonyos tekintetben talán félig-meddig akár még szimulátornak is tekinthető – „csupán" egy kis ügyességi árkád küldetéscsomag, jó pár különféle kihívással, valamint egy társasjátékba illő logikai gammával. A fő hangsúly mégis az akción van, ahol ellenfeleink lehetnek hajók, tengeralattjárók, bombázó repülők, egyéb víz alatti – többek között robbanós – akadályok, hatalmas mélytengeri szörnyek, vagy akár maga az idő, de motivációnak még ghostot is aktiválhatunk.
A menürendszer sincsen túlbonyolítva, szimplán fel lett osztva 3 nagy felkínált játékmód részlegre, melyek közül az első a találó és frappáns elnevezésű „Küldetések". Az egyszerűség kedvéért előbb a szimplább Time Trial-ről mesélnék, ahol lényegében nagyon szimpla felépítésű, afféle víz alatti csőrendszerben kell a megadott időn belül, olykor alig másfél-két perc alatt a célba jutni. A Campaign módban ellenben jóval komolyabb barlangrendszerek, és persze az előbbi bekezdésben sorolt tisztes felhozatal egész hada vár minket a különböző pályákon, ahol általában 10-15 percnyi időt adnak egy-egy küldetés teljesítésére. A cél lényegében eljutni A pontból B pontba, mindezt a felső 3D-s kijelzőn oldalnézetből, miközben a lenti érintőképernyőn az adagoló karokkal belövöm a vertikális és horizontális irányt, valamint torpedókat tüzelek. A keskeny barlangfalak közepette megannyi veszély vár ránk, rejtőzködő kisebb-nagyobb mélytengeri aknák, vagy leselkedő tengeralattjárók, a felszínen pedig bombázó repülők, vagy hatalmas rombolóhajók, melyek nem szűkölködnek kedveskedni a sok-sok klasszikus hordóalakú vízibombával. A gyorsulás/lassulás, valamint emelkedés/merülés egyazon időn belüli kombinálása nem is olyan egyszerű feladat, az pedig rögtön az első percek után szembeötlik, hogy még ha ránézésre „csak" egy 2D-s játékmódnak is tűnhet, attól még nagyon is komoly, valamint főleg szórakoztató gameplay-jel bír, mely sok esetben igen szép kis kihívás elé állít bennünket.
Három különböző tengeralattjáró típus áll rendelkezésünkre, melyek ennek megfelelően különböző tulajdonságokkal is bírnak. A legkisebb ND-01 Mantee egy zömök testű kis U-Boat, mozgékony, vertikálisan is tud torpedózni, ám egyszerre csak egyet lő ki, és igen sérülékeny. A közepes ND-03 BlueShark már valamivel izmosabb darab, egyszerre két torpedót képes kilőni, és ugyan veszített a Mantee mozgékonyságából, de képes az orrát fel-le dönteni





célzásnál, és hát kitartóbb modell is harcoknál. Az óriási Serpent egy igazi tengeri harcos, egyszerre 4 torpedót is tüzel az ellenségre a BlueSharknál is említett horizontális célzós lehetőséggel. Strapabíró brutális példány, de ennek fényében nehéz is vele manőverezni. Sérüléseknél, mikor úgymond özönlik be a víz, az érintőképernyőn az ujjunkkal „be kell foltozni" a lukat, ha pedig vészesen fogyna



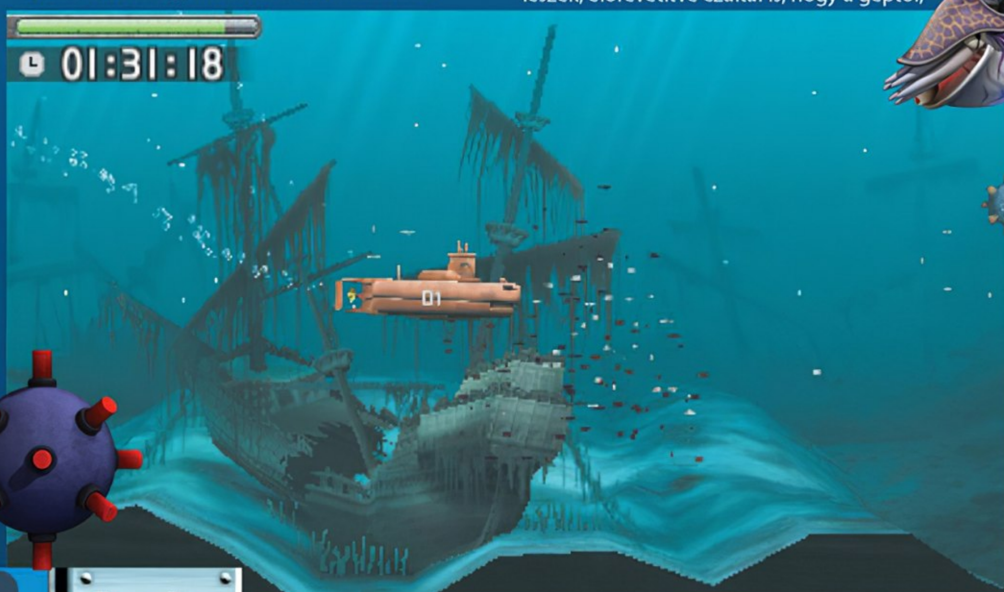








az „életerőnk”, irány a felszín, hiszen az oxigén fél egészség, de csak óvatosan, mert fent megannyi veszély leselkedik ránk. A mélyben ellenben jó eséllyel tudjuk elkerülni a különböző bombákat, sőt torpedóinkkal minden veszélyforrást, még akár magukat az ellenséges torpedókat is likvidálhatjuk, ráadásul az ellenség megtévesztésére egy „buborék-felhőbe” rejtőzve átmenetileg megbújhatunk minket vizslató szonárok elől a Masker opció aktiválásával. Ez azonban oxigénbe kerül, melyet értelemszerűen szintén a felszínen pótolhatunk, ha az „életerőnk” mellett ez is vészesen fogyni kezdene.
A sikeresen véghezvitt küldetések után aztán egy rövidke akció veszi kezdetét, ahol a felszínen kell 30 másodpercen belül a lehető legtöbb hadihajót torpedóval elsüllyeszteni, és begyűjteni az általuk kapott emblémákat. Mindez csak a végső rekordunk összesítéséhez jár, afféle bónusz mellékküldetésként, melyből egyébként saját kis játékmód részleg is van Periscope Strike címmel. Ez bizony már igazi 3D, és most nem csak a handheld sztereoszkópikus képességeire gondolok. Nem nem, ez már igazi belsőnézetes tengeralattjárós akció, mégpedig három különböző almóddal. Küzdhetünk ellenséges hadihajók ellen, választhatjuk ugyanezt, csak a viharos éjszakai óceánon, illetve belevethetjük magunkat tengeralattjárók elleni harcokba is. Az irányítást a lehető legegyszerűbbre és legdinamikusabbra tervezték, hiszen nem is kell semmi mást csinálni, csak horizontálisan megtalálni az ellenséget, és lőni rá ezerrel. Full árkád akció, még akkor is, ha van lehetőség pici vertikális merülésre és zoomolásra, illetve továbbra is foltozni kell az érintőképernyőn a lukakat találat esetén.
A pláne az egészben a 3DS – mára már okostelefonokban is elterjedt – mozgásérzékelős képessége, ugyanis amerre fordulok, arra nézek a periszkóppal is a játékon belül.
A legtöbben ezt állva szokták tolni, de szerintem a legnagyobb buli egy – szimpla irodai vagy számítógépes – forgószéken ülni, és csak könnyedén a lábunkkal balra-jobbra irányítani magunkat. Azt hiszem a legfeelingesebbnek egyértelműen a tengeralattjárós harcok bizonyultak, hiszen a felszín alatt körbeforogva és pásztázva a terepet ellenséges U-Boatok után tényleg nagyon fullos 3D érzetet ad.
Végül, de nem utolsósorban akad még egy „Steel Commander” játékmódunk is, mely lényegében egy körökre osztott táblás társasjáték, némi Torpedó és bizony egy kis Rizikó beütéssel is vegyítve, az óceán közepén. A cél, hogy a kis mezőkön lépegetve az ellenség szállítóhajóit felkutassuk és egytől egyig megsemmisítsük, de akkor is nyerünk, ha a konkurens tengeralattjárót sikerül likvidálnunk. Kell némi idő, míg felvesszük a játék ritmusát, az viszont mindképpen dicséretes, hogy a Nintendo jó öreg játékletöltős módszerének hála egy másik 3DS-sel rendelkező barátunkkal is játszhatunk, alig egyetlen Steel Diver példánnyal a birtokunkban.
Hiába hangzik azonban mindez szépen, a legfőbb probléma itt megint csak a szavatossággal van, hiszen például a „Küldetésekben” a Campaign módnál csupán 2 további pálya vár ránk, miután kifuttattuk az első 5-öt, és mindössze azzal próbáltak trükközni, hogy megnyitásukhoz mind a 3 típussal végig kell szenvednünk a kihívásokat, így az egész nem csak igen kurta, de 1-2 óra után unalomba is fullad. Ugyancsak igaz ez a szimpla csőrendszerű Time Trial pályákra, csakúgy, mint az elsőre gizdának tűnő, de igen hamar monotonná váló periszkópos harcra is, mely végül szimpla technikai demóként végzi, hogy mutathassuk barátainknak mit tud a 3DS. Végül ott van még mentsvárnak az akár többen is tolható „Steel Commander”, ám hamar rádöbbenünk, hogy közel sem olyan összetett és hangulatos, mint ahogy be kívánná állítani magát, a hangulatos animációk ellenére is, de mindenképpen pozitívum a felhozatalban.
Való igaz, hogy első látásra megszerettem a Steel Divert, hiszen tetszetős darab, jól érvényesülő 3D-vel, valamint hangulatos zenékkel a jól összerakott irányítás és gameplay mellett, tehát vannak benne jópofa ötletek, amit egy esetleges folytatásban talán jobban ki is aknáznak majd. Ellenben úgy érzem inkább jobb, ha most szigorúbb leszek, előrevetítve ezáltal is, hogy a géptől, illetve pláne a kiadóktól és fejlesztőktől ennél bizony többet várunk majd a jövőben – ez esetben főleg tartalom terén. Lehúzni ellenben mégsem kívánom, hiszen továbbra is tartom, hogy a Steel Diver a kezdeti 3DS címek egyik különlegessége, így csalódásra semmiképp sem adhat komolyabb okot, ha rászánunk néhány órát.





STEEL DIVER

7

Kiadó: *Nintendo*
Fejlesztő: *Nintendo*
Multiplayer: *2 fő* Online: *nincs*
Felbontás: -
Hang: -

Krisz

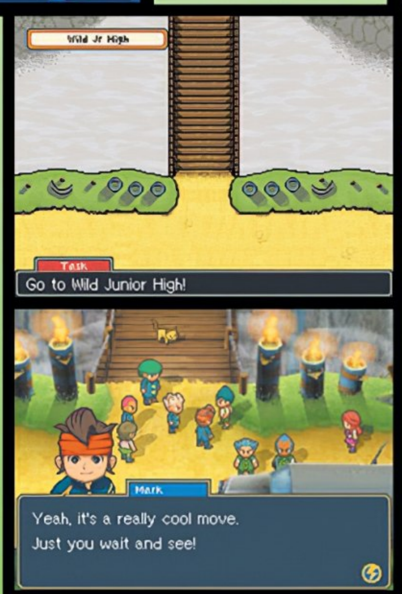


Kell egy csapat

Az Inazuma Eleven az RPG, foci és anime sajátos hibridje. Többek közt a Professor Laytont készítő Level-5 programja már 2008-ban megjelent Japánban az azonos című manga alapján, úgyhogy elég sokat kellett várni az európai verzióra. Egyébként Japánban olyan nagy sikernek örvend, hogy már kijött a második, sőt már a harmadik része is több változatban.



A játék egy remek anime intróval indít fülbemászó dal kíséretében. A főszereplő srác Mark Evans, egy iskolás srác, aki piros bandanát visel, mint Rambo, de olyan hangja van, mint Justin Biebernek, szóval nagyon kemény. A példaképe a nagyapja, aki híres és kitűnő focikapus volt, viszont Mark születése előtt már meghalt. Ennek ellenére szokott vele beszélgetni, pontosabban a fényképével. Mark is egy tehetséges kapus, akinek az álma, hogy egyszer olyan jó legyen, mint a nagyapja. Ő a csapatkapitánya a suli focicsapatának, azonban egyelőre nem túl jók sajnos. Egy napon egy új tanuló érkezik az iskolába, Axel Blaze, akinek a képességei lenyűgözik Markot. Ez inspirációt ad neki, hogy megerősítse a csapatot és leszerződtesse Axelt, de ő nem igazán akar beszállni. Jelenleg csupán hét ember van a csapatban, úgyhogy Marknak először is be kell szerveznie még legalább négy játékost, hogy tizenegyen lehessenek. Az iskolában és környékén kell tehát beszervezni a lurkókat. Ez engem arra emlékeztetett, amikor az egyetemen én is próbáltam rábeszélni a srácokat, hogy lépjenek be, amikor a Bangladesi Tapírok focicsapatot megalapítottuk. Egyébként a későbbiekben mintegy 1000 teljesen különböző embert találhatunk és toborozhatunk, úgyhogy lesz kikből válogatnunk.



A mászkálós, beszélgetős részek teljesen olyanok, mint egy átlagos RPG-ben, viszont el vannak túlozva, hiszen túl kevés az akció hozzájuk képest. Az akció persze nem harcokból, hanem fociból áll. De ez teljesen más, mint egy átlagos focis programban, hiszen ez is teljesen RPG alapú. Tizenegy vs. tizenegy elleni mérkőzések csak ritkán fordulnak elő, sokszor négy a négy elleni küzdelmek vannak. Valamikor csak az a cél, hogy egy gólt lőjünk, és akkor nyerünk is. Viszont ha letelik az idő és döntetlen lesz, az kudarcként fogható fel, úgyhogy újra kell kezdenünk. A játékosok tulajdonságai fejlődnek, szintet lépnek, tapasztalati pontot szereznek, és mindegyiknek van egy bizonyos elementálja is. MP-jük is van, amivel speciális, hihetetlen, extraordinális trükköket és mozdulatokat tehetnek. Egyébként az elején kiírják, hogy ezeket ne próbáljuk utánozni a valóságban. A Pálya ördögei című sorozatban voltak hasonlóan látványos és unrealisztikus mozdulatok. Meccs közben az irányítás a stylus-szal történik, ezzel terelgethetjük a fiúkat, passzolni a játékosokra bökéssel lehet, kapura lőni a kapu megfelelő pontjára mutatással lehet. Az összecsapások különösen érdekesek. A szerelésnél kiválaszthatjuk, hogy kockázatosan, vagy kevésbé kockázatosan próbáljuk elvenni a lasztit.







Amikor tőlünk próbálják elvenni a labdát, akkor is választhatjuk, hogy cselezzünk, vagy például ugorjuk át a becsúszó lábat. Ezeknek a végkimenetele persze függ az összecsapó játékosok tulajdonságaitól és az elementáljuktól is. Lövéskor is megválaszthatjuk a technikát, vagy speciális mozdulatot is alkalmazhatunk, ha van olyan az adott focistának. Védéskor meg eldönthetjük, hogy megfogjuk, vagy kiüssük a bogyót. Egyébként engem emlékeztetett a játékmenet a Final Fantasy X-ben lévő Blitzballra.

Természetesen a későbbiekben lehetőség lesz a csapat teljes körű menedzselésére, lehet egy- egy tulajdonságra fókuszáló edzéseket tartani, ügynökünk által új csapattársakat igazolni, formációkat és taktikát választani. WiFi-n keresztül a többi felhasználóval csereberélhetünk is játékosokat.

A grafika a sztoris részeknél átlagos, de meccs közben a 3D-s részek kellemes látványt nyújtanak, a néha előforduló animeátvezetők pedig első osztályú minőségűek a DS-hez képest, s a szinkron is elfogadható. Nekem a stylussal való irányítás nem anynyira tetszett, jobb lett volna szerintem, ha hagyományos módon irányíthatjuk a mérkőzéseket. A JRPG-k és a foci szerelmesei tehetnek vele egy próbát, hiszen élvezetes tud lenni összeállítani egy ütőképes csapatot a kezdeti lúzerekből, habár alapvetően elég egyszerű a sztorija és kissé középszerű az egész.

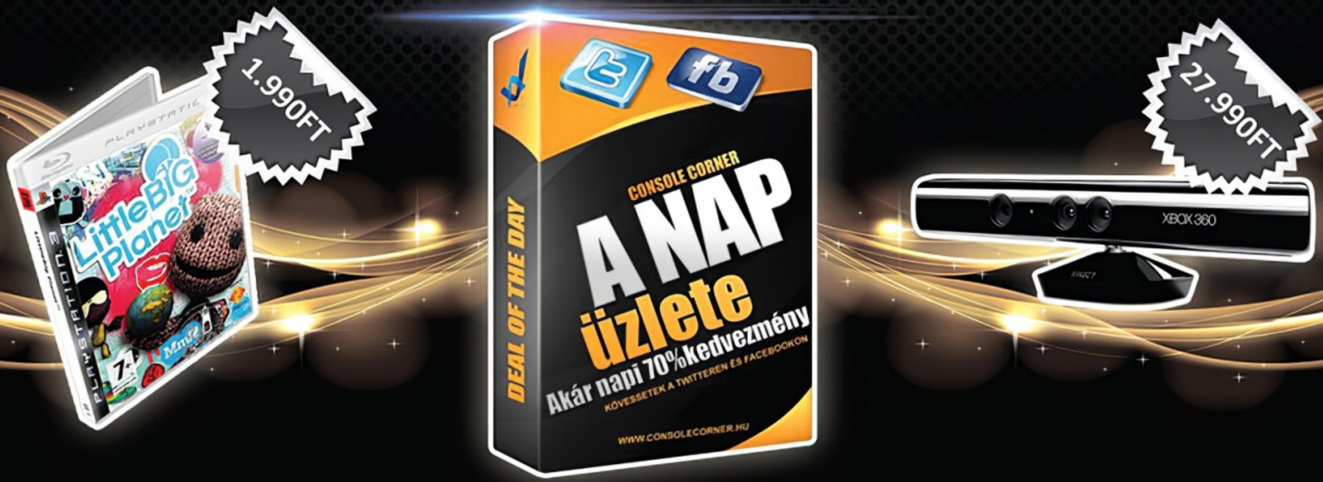
INAZUMA ELEVEN

6

Kiadó: **Nintendo**
Fejlesztő: **Level-5**
Multiplayer: **nincs** Online: **2-4 fő**
Felbontás: -
Hang: -

karfiol

CONSOLE CORNER



DEAL of the DAY

MINDEN nap új akciós termék!

Kövessetek minket FACEBOOK-on és TWITTER-en!



HASZNÁLT JÁTÉK- ÉS GÉPBESZÁMÍTÁS
ADÁS - VÉTEL - CSERE

Cseréld el most megunt játékaidat nálunk. Óriási játék-kínálatunkból könnyedén találsz magadnak megfelelőt.

CONSOLE CORNER
VIDEOJÁTÉKBOLT

1085 Bp., Somogyi Béla utca 16.
Telefon: 06-1 - 266-4698
E-mail, MSN : info@consolecorner.hu
www.consolecorner.hu

MX VS. ATV ALIVE

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |

MX vs ATV ALIVE

Azt gondolnád, hogy egy folytatás célja az lenne, hogy valamivel többet, jobbat és szebbet nyújtson, mint az elődje. Nos, ez eddig nagyjából igaz is volt a játékiparban, ám a THQ úgy döntött, szembe megy ezzel a „trenddel", s így az MX vs. ATV Alive jóval kevesebbet ad, mint az alig két évvel ezelőtt megjelent Reflex. Hogy lehetséges ez? A THQ-nál valaki egy napon felkelt, s úgy döntött, hogy már senki nem veszi meg a játékokat a teljes, 60 dolláros áron, így ők mostantól 40 dodóért fogják vesztegetni saját portékáikat, s később, kisebb-nagyobb DLC-kel igyekeznek majd beszedni a kiesett bevételt.

Mindez még nem hangzik olyan rosszul, de az Alive esetében a csökkentett ár egyben csökkentett tartalmat is jelent; nem arról van szó, hogy kapunk egy teljes értékű Reflex-folytatást, amit aztán még bővíthetünk letölthető tartalmakkal, hanem kapunk egy





kiherélt játékot, amit aztán pénzes letöltésekkel kell valamennyire teljessé alakítanunk. Mintha egy IKEA-s bútort kéne összeszerelned, csak itt éppen még a bútor egyes elemeiért felárat kell csengetni.

Még ezek után sem lenne ez akkora baj, ha a játékban maradt volna legalább annyi tartalom, hogy a $40-os árat igazolja, de nem ez a helyzet: alapból elég kevés pályát kapunk, eltűntek az elődben annyira megkedvelt FreeStyle, MotoCross és OmniCross játékmódok, valamint – többek között – a multisok nagy kedvence, a Snake-mód is hiányzik. Ami így gyakorlatilag maradt, az a Free Ride és a sima verseny, ráadásul a „karrier" annyit tesz, hogy a single player és multiplayer események alatt a versenyzőnk és a járgányunk tapasztalati pontokat kap. Ahogy fejlődünk, úgy nyithatunk meg újabb és újabb fejlesztéseket a motorunkhoz, szerezhetünk meg extra felszereléseket, valamint amolyan szerepjátékos módon két, nekünk tetsző extra képességgel is felruházhatjuk emberünket. Olyanokra tessék gondolni, hogy például hamarabb felállhat a bukások után, több tapasztalati pontot kap, és hasonlók.

A probléma ott kezdődik, hogy az alapból viszonylag kevés pályából még kevesebb áll rendelkezésünkre az elején, azokat ugyanis



a fejlődésünkkel együtt nyithatjuk meg. Így végülis odáig jutunk, hogy szerepjátékos szakszóval „grindelnünk" kell, vagyis ugyanazokon a pályákon menni újra és újra, míg a továbbiak meg nem nyílnak.



Viszont maga az irányítás, habár újoncok számára kissé furcsa és nehezen tanulható, még mindig szinte tökéletes. A bal analóg kar használatával vezéreljük járművünket, míg a jobb karral emberünket dönthetjük arra, amerre épp az egyensúly miatt szükség van rá. Ez egyrészt az effektív kanyarodáshoz kell, valamint a durvább ugrások utáni balansz megtalálásához – utóbbiban segít egy felvillanó nyilacska is, így gyorsan reagálhatunk. Ami örvendetes, hogy emellé bejött a Bar2Bar rendszer, ami megakadályozza, hogy az elődddel ellentétben minden alkalommal leessünk a motorról, ha egy picit belénk jön valaki, sőt: az Alive-ban egy kis lökdösődős küzdelem néha kifejezetten előnyös tud lenni.

Szerencsére audiovizuális téren nincs komoly baj: néhány sivár és gyengébben kinéző környezettől eltekintve a játék korrektül néz ki, hatalmas látótávolsággal, jó animációkkal. A témában szokásos punk-rock zene pedig továbbra is a helyén van, ahogy azt mindenki el is várja. Hogy mindez megéri-e az árát, annak tudatában, hogy ha hosszabb távon szeretnénk élvezni a játékot, előbb utóbb a pénzes letölthető tartalmakhoz kell folyamodnunk, azt már mindenki döntse el maga. Szerintem nem.



MX VS. ATV ALIVE

6

Kiadó: **THQ**
Fejlesztő: **THQ**
Multiplayer: **2 fő** *Online:* **2-12 fő**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p**
Hang: **DD 5.1**

InGen

RIDGE RACER 3D®

De rég is volt már, amikor először pillantottam meg mozgásban az első Ridge Racert… Csodálatos volt, a maga nemében egyedüli és korszakalkotó, az árkád száguldozás egyik szülőatyja, ami – akármilyen furcsa is – a kisebb módosítások ellenére „szinte” a mai napig ugyanaz maradt, pozitív értelemben. Persze azóta rendre mindig szépül, bővül, de talán nem is tetszene annyira, ha oly nagyon elkanyarodtak volna az eredetiektől (a Revolutiont is ide venném). Kinek mit mennyiszer lehet eladni, nos, azt embere válogatja, de engem Reiko kisasszony az intróban szépen meggyőzött arról, hogy jó helyen járok.

ENGINE START

Vöröslik előttem a modernebb autókra hajazó motorindító gomb, rábökök és újra megnyílik előttem a Ridge Racer sajátos világa. Mert bár autókkal kell benne menni, míg a valóságtól távol, addig mindez



neki mégis mindig jól áll, és tegye fel a kezét az, aki még nem ismerné a játékot. Az évek alatt behozott újítások, mint a precíz, hosszas és trükkös driftekre kihegyezett játékmenet, ehhez kapcsolódóan főképp a kanyarokban különbözően viselkedő autók, spéci nitrók továbbra is adottak, bővülés mindössze a gépparkban és pár új helyszín képében tapasztalható, valamint a driftelést könnyítendő, van egy gombos változat, azt kell lenyomva tartani, nem pedig a gázpedált babrálni. Ez lehet kevésnek tűnhet, de mivel sok korábbi és kedvelt helyszín tér vissza, és hát a garázsba is betuszkolhatunk több mint 50 masinát (négy fő kategóriára bontva), ezt nem érzem akkora hátránynak.



Az alapok már az „új" érát követik, folytatják. Sok bajnokság és futam vár ránk, hogy hét rivális ellen a megadott minimum helyen érjünk be a célba. Ahogy haladunk előre az egyszemélyes kampányban, a vonalvezetések egyre nehezednek (megfelelő arányban), melyeken fokozatosan erősebb autókkal,

és driftelési tudásunk csillogtatásával érvényesülhetünk csak igazán. A csúsztatásért cserébe töltődik a nitró-mérce, melyekből többfélét is alkalmazhatunk (a hatás hossza, ereje, töltődési idő, effélék között variálhatunk), illetve több löketet tárolhatunk el mondjuk az utolsó szakaszokra tartogatva azt, avagy gyorskörre. Mindezekért pontokat kapunk (fejlődési rendszer nincs), amikből a megnyert verdákon felül vehetünk számunkra jobban kézenfekvő tulajdonságokkal rendelkezőt, tuningolhatunk, avagy egyéb extrákat vásárolhatunk általuk. Mindez leírva funkcióit tekintve puritánnak hathat, de magát az „esszenciát" a játékélmény adja, a féktelen száguldás, a csúcssebességre kihegyezett, vagy a kicsit megizzasztó



kanyargós pályák, az idővel csinos kihívással megkínált futamok tucatjai, a hamar elsajátítható kezelhetőség, vagyis minden, ami hozzájárul a Ridge Racer intézményéhez oly régóta és ma is oly nagyszerűen.

Az új kézikonzol legfőbb erényét is remekül használja ki a játék, a 3D hatás remekül átjön, néhány ellenfél megjelenítésénél vibrál egy kissé néha a kép – tehát kivételesen nem igazán éreztem azt, hogy ki kellene kapcsolnom a jobb eredmény érdekében ezt a funkciót. Valamit viszont valamiért, a képfrissítés igen stabil nagy tempó meglétekor is, cserébe a grafika nem tartozik az élvonalba (az Asphalt 3D-t mondjuk így is körbekacagja), bár nem is zavaró, nekem kicsit retro-feelingem volt tőle, s igen itt a PS1-es részekre gondolok. Ami ellenben továbbra is fájó számomra, hogy az „eredeti" bemondó nem szerepel, az új hozzá képest harmatgyenge, szerencsére a zenei anyag relatíve hű maradt a szériához. Többszemélyes játékra is van lehetőség, igaz nem online, hanem a gép Local Play funkciója révén csaphat össze egyszerre

négy fő, akár csapatokra bontva. A standard versenyek mellett akadnak egyedibb opciók is, mint például az egyforma képességű



autók használata, vagy kicsit hazárdírozva a saját pontjainkat feltéve kell elnyernünk a többiek belépőjét. Nem rossz. A gyors kört korábban azért említettem, mert a lementett időeredményünk StreetPass üzemmódban hozhat a konyhára extra kreditet, „csupán" a miénk legyen jobb, mint aki mellett elhaladunk.

Összességében 3DS tulajként egyértelműen ez a legjobb választás, ha repesztenél pár kört, és elnézve akár a DS ilyen stílusú játékait, jó eséllyel az élbolyban is fog maradni minimum az első Mario Kart érkezéséig. A titkát nem nehéz megfejteni: a Ridge Racer



3D sem akar több lenni, mint ami, nem erőlködik, nincs izzadtságszag és „kapkodom a fejem, mire bökjek a menürengetegben". Többet elvárni mindig lehet, de nem mindig célravezető.

RIDGE RACER 3D	
8	Kiadó: ***Namco Bandai*** Fejlesztő: ***Namco Bandai*** Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs*** Felbontás: - Hang: -
RBaly	

Így ne neveld a sárkányodat!

Elég rápillantani a képekre, hogy az ember rögtön levonhassa a következtetést: a játék bizony a fiatalabb korosztálynak készült. Nem is jöhetett volna jobbkor az általam látott esemény, ahol egy kedves szülő szeretett volna kisfiának valami korban hozzá passzolót keresni. Míg a Fantastic Pets dobozát furcsállóan vizslatta a kisember, egy, a látóterébe került Mortal Kombat-os tok azonnal minden figyelmét elvonta, tehát ami neki szólt volna, az neki nem, hogy nem szólt, meg se mukkant. (Zárójelben hozzátenném, hogy persze azt nem kapta



meg, tényleg fiatal volt még ahhoz). Aláírom, egy példa nem támaszt alá mindent, de azért a kisebbeknek se lehet mindennel kiszúrni a szemét.

A helyzet tehát ez, itt pörög az Xbox-ban a lemez, a virtuális állatkám kornyikál, hogy figyeljek rá, miközben erőből rácáfoltak ama felvezetés-tervezetemre, hogy a kicsiknek ez milyen jó is lehet. Mert amúgy lehet, azon feltétel mellett, hogyha nincs jobb. Pechjére van, ez a kis gügyén bájos „alkotás" egy Kinectimals és(!) EyePet klón, a gyengébbik fajtából. Sok mindenre mondjuk, hogy közhely, klisé, a FP igyekszik ezt jó hamar elültetni áldozata fejében. A rég elveszett nagybácsink otthonába/laborjába érkezünk, s amíg ő, a doktor felfedezni van, mi állatot gondozunk. Segítőnk lesz kikerülhetetlenül az ő szuper intelligens számítógépe, aki tényleg, de tényleg mindenben segít, csak abban nem, hogy kikapcsolja magát örökre. Az átszenvedett, gyomromig letolt tutorial



után az alábbi dolgok a fontosabb tudnivalók erről az egészről. Négyféle állatfajtából választhatunk kedvünkre, legyen az kutya, macska, póni vagy gyík. Ezeken felül ha a doki felfedez valami „fantasztikust", akkor lehet olyan is. Az én kutyám speciel most úgy néz ki, mint akit a Tronból dobtak volna át ide, de unikornisok, sárkányok sem lesznek idegenek. Az állatkákat fogjuk rá, korrekt mennyiségű variációban formálhatjuk egyedivé. Színek, szőrzet, agancsok, szárnyak, a küllem (gonosz vagy édibédi) mind-mind megadható, s idővel további lehetőségek nyithatóak meg. A legtartalmasabb, gyak. „karaktergeneráláson" túlesve már nem sok örömöt tartogatnak a továbbiak.



Nem elütés, kemény 12 minijáték lakozik a korongon, melyek többsége harmatgyenge eresztés, labdát pl. többször kell hajítanunk, a



metódus ugyanaz csak a körítés más, sőt a kiszemelt állatkánk mosdatása, etetése is ide tartozik speciel. A kis szösszenetek mindegyike nem érhető el egyből, ahogy majd minden más sem, a feladatok közt összegyűjtött GEM-ek által nyithatóak meg a funkciók, lehetőségek. Natalie, a PC elmondása szerint ezek nem drágakövek (azok), hanem az ő működéséhez szükséges Genetic Energy Module egységek (ha férfihangja volna, simán kinézném belőle, hogy buja processzorokra, kéjes RAM-okra herdálja a zsugát). Az EyePet vonal kimerül abban, hogy a főmenü-szerűség az, amit a Kinect lát, itt rohangál vagy repdes az élőlényünk, interakcióba léphetünk vele, hangutasításokat adhatunk neki, trükkökre taníthatjuk. Ez az egy jópofa (a megfelelő feltételek mellett), ahogy a szobánkban a bútorokat is figyelembe véve térül-fordul a gondozottunk. Innen két fontosabb elérhető opció van, a játékos láda (Toybox) és az okostelefon. Előbbi tartalmazza a tevékenységeket, amiket orrvérzésig ismételgethetünk (ez a Kinectimals vonal, ekkor „rendes" pályákra kerülünk, bár mozgásterünk csekély, szabadságérzetünk a nullához konvergál), míg a másikból érhetjük el a két fontosabb játékelemet, a tehetségkutató versenyt és az atlaszt, ami az új fajok felfedezésére szolgál. Tehetség kerestetik címszó alatt a megmérettetések ugyanazt a 12 minijátékot ismétlik, random berakva ötöt per bajnokság. Haszna semmi, ellenben egy igen nívós 10-es szintet elérhetünk, mint überalles gondozó (és még nem vetted meg?). Minden eléggé körbehatárolt, mozgástér szinte alig van, az egész ötlettelen úgy ahogy van, az unalom mondanom se kell, egyhamar garantált, az ember szíve szerint még a biztosítékot is lecsapná, mint Liszt a zongorát. Gondolnánk legalább gyorsan letudható, de nem, mivel a játék élettartamát úgy tolták ki, hogy ha egy adott napon már voltál mondjuk versenyezni, akkor csak másnap lesz ez elérhető (nem trükköztem a gép naptárjának átállításával, nem ért annyit).



Nem tudok nem rosszallóan nézni erre a valamire. Mindaz, amit másolni próbál, a nyomába se ér az eredetieknek. Emiatt elnézést kérek, amiért nem tudtam azonosulni a játékkal, de én kötve hiszem, hogy ez kell a gyereknek, mert ez igazából senkinek se való.

FANTASTIC PETS

3

Kiadó: *THQ*
Fejlesztő: *Blitz Games*
Multiplayer: *2 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

RBaly

Carnival Games in Action!

Van itt minden, mint a búcsúban

Néhány évvel ezelőtt a barátaimmal sikerült eljutnom Münchenbe, az Októberfestre. A világ egyik legnagyobb sörfesztiválja remek alkalmat nyújtott arra, hogy felállítsak egy fontos tételt, amelyhez azóta szigorúan tartom magam. A szabály így szól: soha ne szállj fel hullámvasútra, ha megittál hat korsó sört! Szó szerint



hányatott sorsúnak nevezném mindazokat az utastársaimat, akik akkor a kiskocsiban mögöttem ültek. De csak magukat hibáztathatják! Gyaníthatiuk kellett volna a rájuk váró kellemetlenséget, amikor hallották beszálláskor, hogy kapatos beszédemben már erősen keverem a zöngés és zöngétlen mássalhangzókat. A menet azonban elindult, majd néhány merész hullám, két éles forduló és egy hurok után megtörtént a baj. Az incidenst nem részletezném, én egy kis sörrel szegényebb lettem, a többiek pedig egy rossz élménnyel gazdagabbak. Megkockáztatom, hogy néhányuknak örökre elment a kedve attól, hogy hasonló rendezvényen személyesen tegyék tiszteletüket. Na, nekik készült a Carnival Games! A játék ugyanis pontosan a müncheni sörfesztivál hangulatát idézi, persze sör nélkül. Úgy kell elképzelni, mint egy vurstli, búcsú, vidámpark és egy majális vidám keverékét. Lássuk, hogy miféle vásári szenzációra számíthatnak mindazok, akik jegyet váltanak erre az őrült mulatságra.



20 játék és attrakció! – hirdeti a borító. Egy leheletnyit giccsesebb annál, amit egy jóérzésű ember még be tud fogadni, de így legalább remekül illusztrálja a tartalmát, hiszen édes-mézes-könnyed-színes-vicces minijátékok sokasága vár ránk. Teljes élvezetéhez rendelkeznünk kell a következőkkel: Kinect mozgásérzékelő, 13 év alatti életkor, vagy legalább 1,5 ezrelék feletti véralkoholszint.

A Carnival Games ugyanis elsősorban a gyermekeket célozza meg, az idősebbnek inkább társaság és mértéktartó iszogatás mellett nyújt kikapcso-lódást. Jómagam legalábbis nem állnék neki egyedül vagy józanul. A borító egyébként nem hazudik, valóban 20 különböző mozgásérzékelésre alapozott játék vár ránk, amelyeket 5 részre osztottak. E csoportok nevei először félrevezetők lehetnek, mert nem a játéktípusokat jelzik. A Coaster Cornerben például nem csak hullámvasút pályák vannak, mint ahogy a Launchpad Lane-ben sem kizárólag űrhajós témával találkozunk. Mindegyik játék ticketekkel jutalmaz minket, még akkor is kapunk valamennyit, ha bénáztunk. Ezek a pontok azután a menüben fellelhető négy boltban különféle ruhákra és kiegészítőkre válthatók.



Egy oldal sajnos nem elég arra, hogy mind a 20 minijátékot leírjam, így most szemezgetek egy kicsit, a többinél pedig megmarad a felfedezés öröme. A Gold Rush Mountain egy őrült vágta a hullámvasúton, miközben kinyújtott karunkkal aranyszínű érméket zsebelhetünk be. De vigyázat! A vörös tallérokhoz nem érhetünk hozzá, mert csökkentik a begyűjtött pontok számát. Egy másik játékot magamban csak úgy neveztem, hogy felfordulás az ingyenkonyhán, mert itt a magasból aláhulló pitéket kell elkapnunk egy tálcával. Nagyon süti! Van célba dobás is, amelyben egy lány üldögél egy cápa medencéje felett. Nem ismer félelmet, vagy szőke. Mindenesetre legyünk pontosak, mert akkor a csaj becsobban a fogak és uszonyok közé. Uszonyatos! És ha mindez nem lenne elég, lehetünk még utánozó majmok is. Vagyis majom-utánozók! Itt egy profi makit kell erősen figyelnünk, aki laza tánc közben néha egy pillanatra kimerevíti a mozdulatát. Ezt a testtartást kell leutánoznunk. Ugye mondanom sem kell milyen vicces visszanézni a fotókat, amelyeket közben készít rólunk a játék. Vár még ránk többek között szerencsekerék, rakétanavigálás a Marsig, veszett lufipumpálás, az ismert kalapácsütős erőpróba és még sorolhatnám. Személyes kedvencem, a malacvágta, ahol egy sertést meglovagolva kell elsőként célba érnünk. Teszteléskor épp nálam volt az öcsém és barátnője, így kétszemélyes módban próbálhattuk ki a gyor-



sasági sertés-világbajnokságot, a Konda1-et. Jól sikerült a rajtom, de a pályán elszórt pocsolyák és szalmabálák lelassítottak, így az utolsó kanyarban belső íven megelőzött a tesóm versenydisznaja. Azért köszönöm a hétvége munkáját Röfibőfinek, az ólnak és az egész istállónak!

A játék grafikája nem kiemelkedő, inkább csak témájához illően stílusos. Mindenképpen főhajtást és kalapemelést érdemel azonban a Kinect szenzorát alaposan kihasználó megvalósítás, mert a minijátékok mindegyike precízen leköveti mozdulatainkat. Nincs akadás, nincs pontatlanság, amely ilyen esetben tönkretenné a játékélményt. A Carnival Games tipikusan az a játék, amelyet először cikinek érzünk, és biztosak vagyunk benne, hogy nem nekünk találták ki. Amennyiben mégis elkezdünk játszani vele, előfordulhat, hogy megtetszik benne néhány dolog. Poénnak vesszük, talán még élvezzük is. De szigorúan csak társasági felhasználásra ajánlott, mert egyedül 3 és fél perc alatt megunható.

A Carnival Games: In Action egy próbát talán tőled is megérdemel! De ne feledd el a szabályt, amit az elején mondtam: soha ne szállj fel hullámvasútra, ha megittál hat korsó sört! És most már elárulhatom a második szabályt is: soha ne szállj fel hullámvasútra olyan ember mögé, aki nem tartotta be az első szabályt. Most már mindent tudsz. Téged vár a karnevál!



CARNIVAL GAMES: IN ACTION!

6

Kiadó: *2K Games*
Fejlesztő: *2K Play*
Multiplayer: *2 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

Szasza

SBK® 2011
FIM SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Én az a fajta ember vagyok, akinek ha valamiben benne van valamilyen kedvence, akkor azt minőségtől, hossztól, s az ezzel járó fájdalom mértékétől függetlenül képes játszani, nézni vagy szimplán elviselni. Ha például Bruce Willis szerepelne az Én kicsi pónim egyik epizódban, valószínűleg gyermeki lelkesedéssel skubiznám az elejétől a végéig. Mindjárt azt is kifejtem, hogy kapcsolódik ez a legújabb motorszimulátorhoz. Tekintve, hogy a Forma 1 az utóbbi pár évben iszonyatosan unalmassá és mesterségessé vált, régóta kerestem valamit, amiben kiélhetem alkalomadtán előtörő sportnézési vágyaimat, s mivel nálam csak az számít sportnak, ahol valamilyen formában benzin ég, szép lassan átváltottam a motorversenyre. S habár korábban is igyekeztem követni a Superbike-szériát, igazán akkortól kezdtem el rendszeresen nézni, amikor 2009-ben beszállt nagy kedvencem, a BMW Motorrad, az azóta legendássá vált, s sorozatgyártásba is került S1000RR-rel (az asztalterítős reklám mindenkinek megvan, ugye?).

S hiába van másnál a legnagyobb presztízsű MotoGP licence, az olasz illetőségű apró fejlesztőcsapat, a Milestone már sokadjára bizonyítja be, hogy nem ez, de még csak nem is a nagy költségvetés számít. Aki játszott a korábbi SBK-anyagokkal, vagy legutóbb a WRC-vel, az pontosan tudja, hogy mire számíthat az SBK 2011-től. Itt nem lesznek nagy csodák, nem támad fel Jézus, de még csak a két napja gyanúsan üres hűtőm sem fog magától feltöltődni sörrel. Az új rész mindenhol javít egy-egy olyan apróságon, ami bőven elég ahhoz, hogy a rajongókat megtartsa, s esetleg újakat szerezzen.





Az első ilyen apróság valójában nem is apróság, mert a grafika és úgy általánosan a prezentáció minősége rengeteget javult tavalyhoz képest. Az SBK 2011-hez viszonyítva a 2010-es rész olyan, mintha fognánk egy Gordon Ramsay-féle látványos lazacételt, és levennénk róla az összes díszítést: a végén ugyanúgy ott maradna a hal, hasonlóan finom lenne, csak nem lenne annyira kívánatos. A pályák végre nem annyira szürkék és kihaltak, a motorok még részletgazdagabbak, a versenyzők több poligonból épülnek fel, s az egész látvány valahogy összetettebb és simább. Motorosaink animációjának puhaságához egyébként hozzájárul a nagy dérrel-dúrral beharangozott világhírű (soha nem hallottam róla) EmotionFX Extended animációs middleware rendszer, amit a derék olasz fejlesztőink megvásároltak, s most nagyon büszkék rá. Ennek a hatása valójában annyiban nyilvánul meg, hogy versenyzőink nem úgy helyezik át a súlypontjukat egyik oldalról a másikra, mintha valaki oldalba rúgta volna őket, hanem ahogy annak nagyjából a fizikai törvényei szerint lennie kellene. Az olaszok szeretnek túlozni, na.

S ha már a döléseknél és súlypontáthelyezésnél tartunk, akkor térjünk is rá a vezetési modellre, ami a hasonló játékok gerincét képezi, s hiába volt viszonylag jó már tavaly is, néhány furcsasága elrettentő volt számomra. Ilyen volt például a kissé túlzottan árkádos nitrólöket-szerűen ható előrehajolás, ami most már sokkal realisztikusabban működik, legalábbis a teljes szimulációt bekapcsolva. De ebbe a kategóriába tarozott még az is, hogy ha elvétettük a kanyar bejárati ívét, netán kissé felülkalkuláltuk a belépési sebességet, akkor motorbiciklink menthetetlenül alulkormányzódott egészen a következő sarki postahivatal bejáratáig. Most már a sebesség szabályozásával és a dőléssel sokkal sikeresebben javíthatunk kanyarodás közben, ha esetleg egy kicsit elrontottuk az ív elejét, így egyrészt némileg realisztikusabb is a játék, másrészt pedig nem annyira frusztráló. Ez az utolsó mondatrész igaz egyébként az egész vezetési modellre: valahogy sokkal kifinomultabb, kevesebb árkádos túlzással él, s így élvezetesebb is. Mindezek mellett mondjuk érdekes,



hogy a vezetési segédletek állítgatásának lehetőségeit erősen leszabályozták: míg korábban az összes többi értelmes versenyjátékhoz hasonlóan külön lehetett állítgatni olyan opciókat, mint az ideális ív megjelenítése vagy az automatikus fékezés, addig az SBK 2011-ben mindössze három lehetőség közül választhatunk. Az első a „low", s értelemszerűen ez a legkönnyebb, kezdőknek mindenképpen itt érdemes elindulni, ha csak nem valamiféle direkt önszívatás a cél. Ehhez képest a közepes szint már egy korrekt ugrás felfelé, ahol







végre elkezdjük érezni, hogy bizony nem ajánlatos túl későn befékezni a kanyarokba, vagy túl korán maximális gázzal kigyorsítani belőlük. Végül pedig ott van a Max Biaggi-mód (valójában „full simulation" néven fut), ami annyira közel hozza a valósághű motorversenyzés élményét, amennyire az jelenleg televízión keresztül csak lehetséges. De ha esetleg még egy kis extra nehézségre vágynál, akkor várnak az esős futamok. Hallottam olyan megjegyzéseket az új résszel kapcsolatban, hogy a motorversenyek abszolút ellenségének számító zuhi továbbra





sem nehezíti meg eléggé az irányítást. Nos, ez nem teljesen igaz: talán a kanyarvételnél lehetne még picit finomítani, de a féktáv és a kigyorsítás nehézsége szinte tökéletes már most is.
Ott mutatkozik meg igazán, hogy az olaszok néha szeretnek füllenteni, hogy az utolsó rész megjelenését követően megígérték,



áttervezik a kissé unalmas és túlnyújtott karriermódot. Ennek megfelelően az SBK 2011-ben a karrier körülbelül pontosan ugyanolyan, mint az elődben: először is létre kell hoznunk versenyzőnket, akinek megadhatjuk, hogy milyen stílusban ülje meg a motort, milyen színű legyen a bukósisakja, mi legyen a neve, s mennyire legyen csúnya az arca. Ezt követően pedig – ahogy tavaly is – elindulhatunk a Superbike kategória alatt kettővel a Superstockban, ahonnan reputáció pontok gyűjtögetésével kerülhetünk fel a Supersportba, majd végül a Superbike-ba. Reputációt úgy szerezhetünk, hogy jól szerepelünk az időmérő edzésen, valamint igyekszünk elérni a csapatunk által kitűzött eredményeket a versenyen. Érezték a fejlesztők is, hogy ez így magában nem fogja megállni a helyét, mint ahogy a tavalyi árkád mód sem szerepelt volna túl jól, így inkább kitalálták egy új játékmódot: ez az SBK Tour, és leginkább talán a Gran Turismo jogosítványos-rendszerének egyfajta továbbgondolásaként írható le. Minden pályán két kihívást kell teljesítenünk (egy könnyebbet és egy nehezebbet), s ahogy haladunk előre, úgy nyílnak meg a játék extra tartalmai, melyek közül a legendás versenyzőket érdemes kiemelni.

Olyan zseniket unlockolhatunk a Superbike múltjából, mint Neil Hodgson, Carl Fogarty, vagy Aaron Slight, azok motorjával együtt. Őket aztán használhatjuk versenyzésre, vagy akár egész bajnokságokra is, de a nyilvánvalóan hatalmas különbségek miatt nem indíthatjuk őket a 2011-es járgányok ellen, pedig mókás lenne.

Az SBK 2011 tehát az egyszemélyes játékhoz is rengeteg tartalmat tartogat, de ha mindez nem lenne elég, ott a 16 fős online mód. Ami mellesleg egyelőre eléggé kiforratlan: az alapvető versenyzés és testreszabás ugyan működik, de a minimális fejlődési rendszernek semmi köze magához a játékhoz, csak dísznek van, s a hosztok keresésénél is akadnak még hibák - ezek fejlesztésére majd talán jövőre kerülhet sor.

Úgy tűnik, hogy beválik a Milestone stratégiája: minden évben egyre közelebb és közelebb kerül az anyag a tökéleteshez, s ugyan még mindig akadnak olyan részei, ahol bőven lehet fejlődni, azt biztosan állíthatom, hogy az SBK 2011 a jelenleg kapható legjobb motorszimulátor. Az, hogy még ezzel együtt is „csak" 8 pontot érdemel, bizonyítja, hogy mindettől függetlenül a motoros játékok mennyivel el vannak maradva az autós versenytársaikkal szemben.



SBK 2011

8

Kiadó: *Black Bean Games*
Fejlesztő: *Milestone*
Multiplayer: *2 fő* Online: *2-16 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

InGen

FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLLECTION

| X360 | PS3 | **PSP** | Wii | 3DS | DS |



Minden játéksorozatnak megvannak a maga mérföldkövei. A Final Fantasy széria több ilyennel is rendelkezett, hiszen a végső fantáziák mindig meg tudtak lepni minket, mindig rákontráztak a rákontrázhatatlanra. Az első ilyen nagy ugrás



a Final Fantasy IV volt. (Vagy sokak számára Final Fantasy II.) Az volt ugyanis a helyzet, hogy az első FF kiadása olyannyira sokat csúszott Amerikában, hogy a japán játékosok akkoriban már réges-régen a harmadik részt nyüstölték. Mivel épp ez idő tájt váltotta fel a NES-t Super utódja, az arra készülő negyedik epizód aktuálisabb folytatásnak tűnt, így a már készülőben lévő valódi FFII ment a





levesbe, a harmadik epizód lokalizációjának még csak gondolata sem merült fel, és rögtön a negyedik résszel haladtak tovább, azt jelentetve meg nyugaton második rész néven. Ez a két elfeledett epizód egészen a kétezres évekig nem is volt hivatalosan elérhető angolul, és alighanem sok rajongó döbbent meg, amikor a harmadik részt követve már a hetedik érkezett meg (merthogy az ötös rész kimaradt, a hármas pedig valójában a hatos volt, de közben meg akarták jelentetni azt is Final Fantasy Extreme né… áh, hagyjátok a fenébe, ez már bonyolultabb, mint a Barátok Közt). No de nem is ez a lényeg, erről egy külön cikket lehetne megjelentetni, mi maradjunk csak a negyedik epizódnál.

A SNES-es verzióval még nem értek véget a dolgok az FFIV számára, hiszen az akkori legkomolyabb részhez folytatás dukált. Miután a 2008-as DS remake kellő hype-ot készített elő ennek az univerzumnak, így megjelenhetett a Final Fantasy IV: The After Years, először mobiltelefonra, majd letölthető formában a Wiiware-re. Sokaknak csalódást okozott az AY, mivel epizodikus megjelenése, és az egyes részek relatíve rövidebb időtartama szokatlan volt a széria és a IV rajongóinak, ráadásul hiányzott belőle az említett rész varázsa, tüze. Ugyanakkor egybecsomagolva ez is rengeteg időre le tudta kötni a rajongókat, ráadásul a széria





újabb részeit imádók számára nagy örömet okozott az aktív-idejű harcrendszer. No, a történelemórát befejezve rá is térnék tesztalanyunkra, a Final Fantasy IV: The Complete Collection-re. A TCC tartalmazza a már említett két epizódot, valamint egy harmadik, összekötő-részt, az Interlude-ot.

Na, de vegyük őket szép sorjában, kezdjük csak a dicső alapcuccal. A négyes FF hála az égnek nem a DS-es verzió 3D-s grafikáját kapta meg, hanem az eredeti 2D-s külsőt, persze alaposan kipofozva. Lehet, hogy vannak, akik szerették a feldolgozás külsejét is, de én biztosan nem tartozom közéjük, szerintem ennek olyannak kell maradnia, amilyen volt. Persze azért némi kipofozás nem ártott, és nem is féltek hozzányúlni egy keveset a szoftverhez a fejlesztők. Az új külső nagyon pöpec, a korábbi modelleket szinte mind lecserélték új artworkökre, a harc közbeni támadások pedig szinte kivétel nélkül új, látványos effekteket kaptak. Azok, akik esetleg játszottak az első két Final Fantasy PSP-s verziójával, körülbelül tudják, mire lehet számítani, bár annál azért némileg ütősebb külsőt kapott, hiszen ott a két alapjáték NES-re jelent meg, míg itt a SNES volt az eredeti platform. A szoftver alapvetően a Game Boy Advance verzióra hajaz, és annak extráit tartalmazza, ugyanakkor újonnan van lehetőség játék közben váltani az eredeti, és a DS-es zenék között, akiknek esetleg azok jobban a szívükhöz nőttek. Ezen felül az említett remake minden CG videóját, és vadonatúj sajátokat is belepakoltak a teljesen felturbózott FFIV-be. Alighanem újoncok számára próbáltak kedveskedni azáltal, hogy a játék első felét lényegesen könnyebbé tették, mint eredetileg volt. Ez szép próbálkozás, ám szerintem ezzel





két szék között sikerült seggre huppannia a fejlesztőknek, ugyanis minden újítás ellenére kételkedem abban, hogy 2011-ben egy kétdimenziós, 20 éves RPG játék túl sok új, fiatalabb játékost mozgatna meg, az ősrégi veteránok, akik viszont biztosan nem hagynák ki a cuccot, elégedetlenek lesznek a számukra túl könnyűvé tett játékmenet miatt. Egy fokozatválasztási opció, mely az







eredeti és az új nehézséget is felkínálja, nem hiszem, hogy túl nagy erőfeszítés lett volna. Na persze azért ne legyünk telhetetlenek, az FFIV szebb és jobb csomagolásban van, mint valaha, örüljünk ennek.



Ha végeztünk az FFIV-gyel, a kaland még csak éppen kezdetét veszi, hiszen vár ránk a legrövidebb epizód, az Interlude, mely a rést hivatott betölteni a két nagyobb lélegzetű harc között. Kábé egy évvel az előző kaland után járunk, ismét Cecillel a főszerepben, nem pedig az After Years történetek valamely hősével. Főszereplője, az aktív harcrendszer eldobása és visszacserélése a régire, valamint a negyedik epizódhoz való szorosabb fűződése arra utal, hogy a sok rajongó által nem kedvelt AY-vel ellentétben az Interlude-ot kifejezetten a fanok szájízére kívánták készíteni, hogy visszahozza az eredeti feelinget. Ám meg kell mondjam, nem érzem, hogy ez sikerült volna. Bár az említett okok miatt egy leheletnyivel jobban tetszett, mint a folytatás, ám ebből még mindig túl sok élet hiányzik, ez még mindig túl lineáris. Az Interlude hossza tempótól függően körülbelül másfél-két After Years epizódot tenne ki, így annak ellenére sem nevezhető rövidnek, hogy mindkét másik rész hosszabb nála. Na és ha már annyit beszéltünk róla, nézzük, milyenek is azok az „azt követő évek". A mobiltelefonra és Wiiware-re epizodikusan érkező folytatás nem feltétlenül azért osztotta meg a rajongókat, mert túl sok korábbi karaktert háttérbe szorítva, 17 évvel

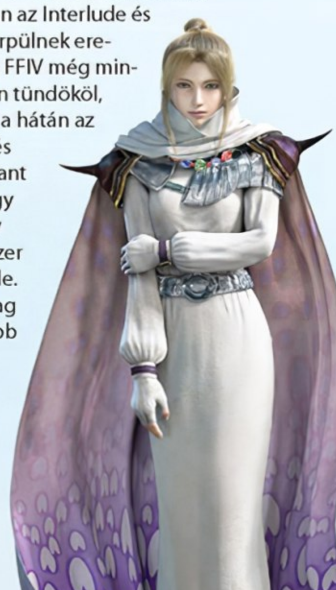


az elõd után játszódik, túlzottan eltávolodva attól. Az igazi probléma az volt, hogy az After Years végtelenül lineáris lett, ezáltal pont azt a varázst nélkülözte, amitől a negyedik rész olyan dicső volt. Bár minden epizód más karaktert tett a középpontba, engem egyik sem tudott úgy megragadni, így aztán az egyetlen ami megmaradt bennem a játékkal kapcsolatban, az az abszolút jellegtelenség. Persze valószínűleg ennek az is oka, hogy a folytatásokat az ember jogosan elődjeihez hasonlítja, így hasonló szintet vártunk el tőle. Pedig nem lenne ám olyan rossz az AY, 10 „mesét" felemelve elég szép hosszat kapott,



talán picivel még tartalmasabb is, mint a négyes rész, csak az a kár, hogy hamarabb is kifullad.

A Final Fantasy IV: The Complete Collection jó kis gyűjtemény lett, ám ez első sorban az eredeti rész ráncfelvarrott kiadásának köszönhető. Ugyan az Interlude és az After Years eltörpülnek eredetijük mellett, az FFIV még mindig olyan fényesen tündököl, hogy lazán elviszi a hátán az egész kollekciót, és akkora tüzet lobbant az emberben, hogy még a vérszegény folytatásokba is ezer örömmel kezd bele. Így a kollekció átlag tempóban legalább 70 órára le fogja kötni az embert. Ala-csony ára miatt bárkinek merem ajánlani a Complete Collectiont, bár nem vagyok naiv, tudom, hogy a mai játékosok körében erre már nem igazán lesz igény, így elsősorban a veterán rajongókhoz fog eljutni az igazi FFIV élmény.



FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLLECTION

8

Kiadó: ***Square Enix***
Fejlesztő: ***Square Enix***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: -
Hang: -

rolmanus

BRINK

Ahol ad, ott el is vesz

Miközben odáig jutottunk, hogy a videojátékok Amerikában immáron művészetnek számítanak; neves pszichológusok pedig végre megkérdőjelezték a játékok negatív hatásait a személyiségre, amivel sokak régóta rémisztgették a szülőket, ezzel elkendőzve a rossz nevelés (vagy a nevelés teljes hiányának) következményeit – mindeközben kedvenc hobbink folyamatos változáson megy keresztül. Így például rendre alakul a mögötte álló technika, ami nem csak a külsőségekről szól, hanem arról is, hogy a kommunikáció, és az internet korában lassan alapkövetelmény, hogy egy játék a multiplayer opciójával is rendelkezzen, emellett pedig rendre tűnnek fel olyan címek, amelyek tulajdonképpen már nem építenek a magányos harcra, és egyből az ember-ember elleni küzdelmet pártolják a világhálón.



Utóbbi kategóriába tartozik a multiplayerben jelentős tapasztalattal rendelkező Splash Damage forrasztotta BRINK is, amely korábban a minden eddiginél komolyabb testre szabás intézményével, nagyon összetett csapatmunkájával, illetve lélegzetállító mozgáskultúrájával lett beharangozva, mintha maga a megváltó közeledne.



Természetesen jól tudjuk, hogy az FPS műfaj mennyire telített, és mennyire ki vannak már osztva a lapok, miközben egy CoD, és egy BF mellett elég nehéz gólt rúgni… nagyon fel kell kötnie a gatyáját annak, aki ebben a műfajban sikereket akar elérni, még akkor is, ha kicsit másfajta oldalról közelíti meg az alapnak számító kérdést: kit és hogyan öljünk meg a képernyőn lévő fegyverrel?

A BRINK az anynyira nem távoli, és annyira nem alternatív jövőbe kalauzolja a játékost: a globális felmelegedés, és egyéb kellemes környezeti tényezők hatására mindent víz borít be, és a túlélők az Ark (Bárka) nevezetű városba tömörülnek a jobb élet, és egyáltalán a túlélés reményében. Ám ahogy lenni szokott, ocsmány trutyi kerül Mari néni palacsintájába, mikor kiderül, sokkal többen jutottak a Bárkára, mint amennyi túlélőre az tervezve lett, és miközben az emberek helyhiánnyal küszködnek, bedől a rendszer is, így szokás szerint a szegénység hatására lázadó csapatok alakulnak, amelyek megtagadják a Bárka fontosságát, amelyet azonban a rendfenntartó erők foggal és körömmel védenek, ennek köszönhetően polgárháborúba fajul a korábbi idill.

A sztori nagyon gyenge, mondhatni blődség, amin kerek egy percet is gondolkodhattak annak írói, nem mellesleg pedig előrevetíti mindazt az ellentmondást, amit az egész játék felmutat a továbbiakban. Egyik oldalon ugye ott a szegénység, meg az éhezés, míg másik oldalon ott vannak a lázadók, akik izmos, tökös legények, mindamellett pedig olyan fegyverarzenált és technikai eszköztárat vonultatnak fel, amellyel kis túlzással akár egy országot is be lehetne venni.

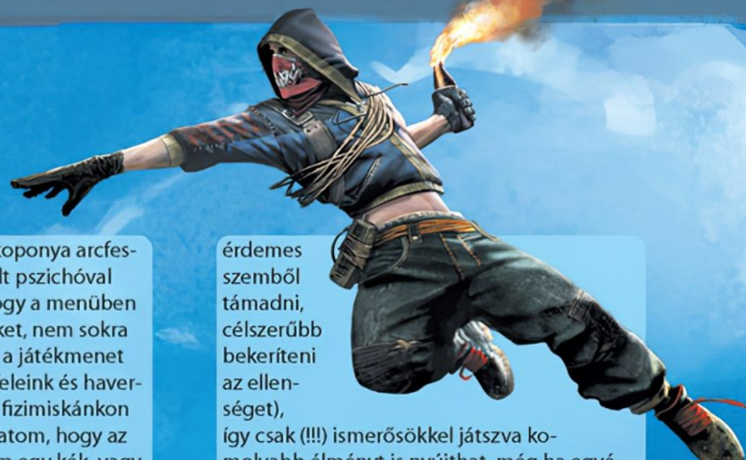
Amennyiben sikeresen belelkesítettük magunkat az átvezető videók elnyomogatása közben, jöhet a móka. Kialakítunk egy karaktert (testfelépítés, ruházat, fejforma, sebek, tetoválások stb.), majd mehetünk is a csatába, amely leginkább a kampány alatt teljesedik ki, de előtte érdemes a komoly kihívást mutató tréningen is túlesni, a legvégén meg majd jöhet a korlátozások nélküli free play.

A sztori a lázadók és rendőrök oldalán is 6-6 fő-, plusz 2-2 (what if…) alternatív-küldetést tartalmaz, ami elsőre nagyjából még jól is hangzik. Feladatainkra megszabott idővel rendelkezünk, ez alatt kell adatokat rabolnunk, ajtókat kirobbantanunk, vagy éppen célszemélyt A-ból B-be szállítanunk – attól függően, melyik oldalt választjuk, ezeket kell végrehajtanunk, vagy ezeket a támadásokat kell megakadályoznunk.

Egy csapat nyolc főből áll, és mindenki választhat kasztot, ami alapján orvosként, harcosként, műszerészként, vagy éppen kémként eshetünk neki az adott missziónak.



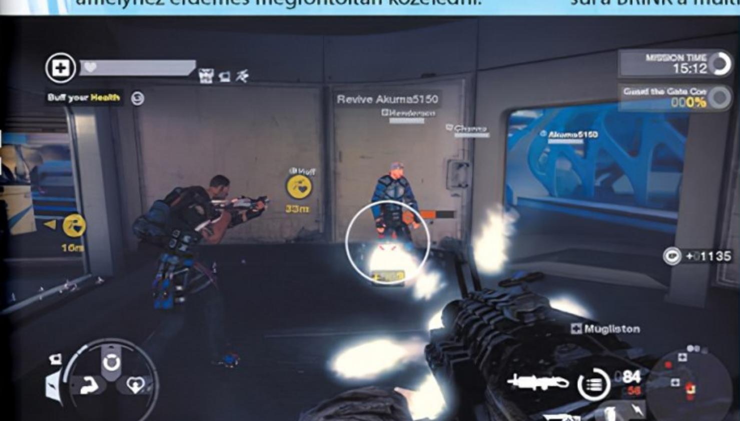
Természetesen mindegyik osztály eltérő képességekkel rendelkezik, avagy az orvos (gyógyít, erősíti a barátokat), a műszerész (a technikai dolgokhoz ért elsősorban), vagy a kém (az ellenfél alakját is felveheti) jóval gyengébb fizikummal rendelkezik, avagy nyílt tűzharcban sokkal könnyebben elvérzik, mint mondjuk a harcos. A missziók bizonyos küldetései pedig feltétlen igényelnek ilyen-olyan kasztokat, például a rendszer meghekkeléséhez mindenképpen kém szükségeltetik, a páncélajtó berobbantását pedig a harcos tudja elintézni. Csavar a dologban, hogy az itt-ott fellelhető Command Post-ok nem csak alap chekpointként üzemelnek, de ezeknél lőszerutánpótlás is igényelhető, illetve bármikor kasztot, valamint fegyvert is válthatunk a segítségükkel. Újabb csavar: alap tulajdonságaink és lehetőségeink váltáskor is megmaradnak, illetve osztályunk és fegyverzetünk nem függ egymástól –



lehetőségeink maximum a testalkatunktól függnek, ahogy parkour-mozdulataink is, amelyek a SMART-szisztémán belül érvényesülnek.
Emlékszel a Mirror's Edge különleges mozgásaira, az akrobatikus lehetőségekre? Nos, a BRINK a harcok, az alakítgatás, és a csapatmunka mellett ezt is lehetőségként kínálja. Amennyiben nem egy túlsúlyos, gépágyúval közlekedő harci-állattal rendelkezel, nyugodt szívvel célozd meg a kis teraszokat, a majd' mindenhol elhelyezett ládákat, és máris szívhatod a magaslati levegőt, miközben

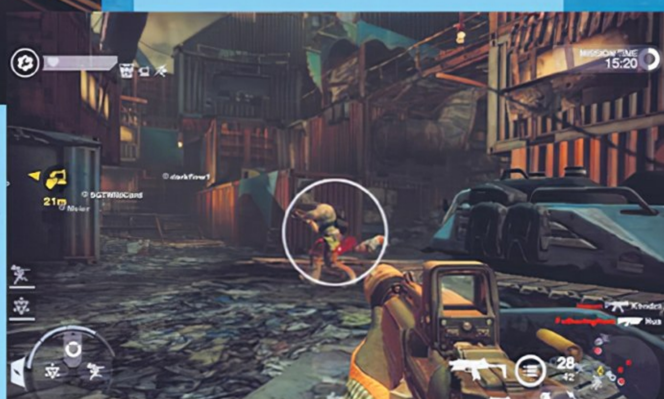


új útvonalon támadhatod be a következő célpontot, nem utolsó sorban még jó leszel abban is, hogy mondjuk egy cső alatt becsúszva rúgj az ellenbe, mielőtt szanaszét lövöd a megtántorodó delikvenst.
Nézzük át kicsit a lehetőségeinket. Testre szabás kipipálva. Csapatmunka kipipálva. Mozgáskultúra kipipálva. Lassan hátra is dőlhetnénk, miközben elégedetten pöfékelünk, szánkban egy Cohiba csörcsillel, de mint korábban is mondottam, a BRINK meglehetősen ellentmondásos, fura állatfaj, amelyhez érdemes megfontoltan közeledni.



Kezdjük hát az elejéről.
Alakíthatóság. Nagyon jópofa egy hokimaszkos (sajnos olyan nincs, amellyel Jason Voorhees végzett szociális munkát a kristály-tavi táborban), vagy koponya arcfestéses, keresztekkel teletetovált pszichóval szaladgálni, ám azon kívül, hogy a menüben megcsodálhatjuk karakterünket, nem sokra megyünk a dizájnnal, elvégre a játékmenet túl pörgős ahhoz, hogy ellenfeleink és haverjaink a nagy tűzharcok alatt a fizimiskánkon ámuldozzanak – megkockáztatom, hogy az emberek nagy része maximum egy kék, vagy piros alakot lát a harcban.
SMART és parkour. Remek lehetőség. Lenne, ha volna komolyabb értelme, és jobban ki lenne dolgozva. Elvégre nagyszerű dolog ugrálni ide, kapaszkodni oda, ámde nagyban nem befolyásoló tényező ez sem, és máshol ezt a lehetőséget is ugyanúgy megoldják… többnyire egy lépcsővel, és egy sima ugrás gombbal. A szabad mozgás lehetőségeit ritkán, és nagyjából feleslegesen fogjuk használni. Nem akrobatizálás, hanem egyszerű haladás van a BRINKben is, ahogy minden egyéb játékban.
Csapatmunka. Ez eddig is működött mindenhol, ahol több kaszt létezett. Ráadásul a BRINK a multiplayert is furán képzeli el. Nem vár, hanem játékot indít, és ha nem talál elég emberi félt, egyszerűen botokkal helyettesít, így nem ritka, hogy hiába játszol online, társaid és ellenfeleid nem élő játékosok – mindez nem lenne baj, ha a botok mögött megfelelő mesterséges intelligencia állna, ám nincs így. A gépi játékosok nem mindig élesztenek, nem mindig mennek a feladatra, ellenben ha te vagy a célpont, olyan pontosan lőnek az arcod közepébe, hogy néha esélyed sincs ellenük.
Kétarcú játék a BRINK, ez eddig is kiderült. Pozitívum a csapatjátékos mivolta (nem érdemes szemből támadni, célszerűbb bekeríteni az ellenséget), így csak (!!!) ismerősökkel játszva komolyabb élményt is nyújthat, még ha egyénisége nem is sok (leginkább Team Fortress szaga van a dolognak), illetve tényleg jópofa egy darabig az alakítgatás, a fegyverek és kasztok erősítése (mindenért jár az xp, és a szintlépéseknél sok apróságra rá lehet menni – célzás a fegyveren, táposabb lőszer, a kasztoknál lévő sajátosságok erősítése), plusz pár percig elszórakoztat, hogy milyen irányból, milyen mozgással közelítesz meg egy célpontot.
Mindezek mellett ott van a megjelenítés is, amely nem mondható kifejezetten csúnyának, még talán kis egyénisége is van, ám a nem éppen pár éves Tech 4-motor (Doom 3) semmi olyat nem tud felmutatni, amivel manapság még labdába rúghat a komolyabb, vezető grafikus motorok mellett.

Mi a végső vélemény? A BRINK nem lenne rossz játék. Legalábbis letölthető címként, elvégre vannak pozitívumai, és akár konkurencia is lehetne a Team Fortress



számára. Azonban a missziók kis száma (mindkét oldalon ugyanazt kapod), a leírt hiányosságok, a netes játéknál a lag miatt dobozos játékként nem biztos, hogy megéri a rááldozott anyagiakat. Pedig a hangulata egész jó, a zenéi hatásosak, és nem egy nagyszabású küzdelemben volt részem a tesztelési idő alatt, ám mégis azt kell mondanom, hogy ez így 2011-ben már kevés. TF- és csapatmunka-mániákusoknak ajánlottabb, és nekik hét pontot is lehet, de objektíven nézve ez most (később elvileg jön pecs, meg ingyenes déelcé, meg ki tudja mi) ennyit ér minden géptípuson:

BRINK

6

Kiadó: *Bethesda Softworks*
Fejlesztő: *Splash Damage*
Multiplayer: *nincs* Online: *2-16 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

Böjtös Gábor

Hogyan NE adjunk címet egy videojátéknak?!

Próbálom elképzelni, hogy egy videojáték-fejlesztő cégnél, hogyan is történnek a nagy brainstormingok, mikor az éppen aktuális, „nagggyoon szuper” játékuknak próbálnak címet adni. Összeül a kreatív team, marketingesek, project managerek, producerek, talán maga a CEO is, átnézik a fókusz tesztek eredményeit, a feature listákat, már a target audience-t is kiválasztották, aztán jönnek a hülyébbnél-hülyébb ötletek. Néha még jó dolgok is elsülhetnek ezekből, de időnként találkozhatunk EPIC FAIL végeredményekkel is. Olykor nem érti az ember, hova tették egyesek az eszüket. Lehet, hogy éppen rossz napja volt a marketingesnek, vagy a CEO-nak s azért lett totál idióta elnevezése egy játéknak? Csemegézzünk? Oké!

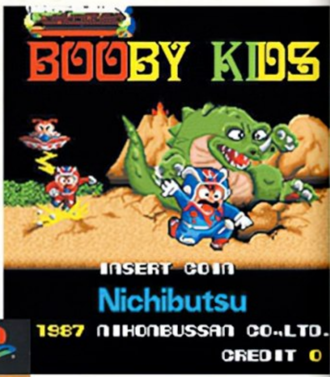






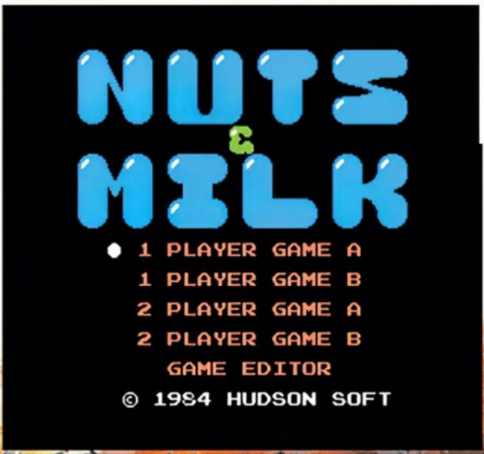


Bevallom őszintén, hogy a legutóbbi Game Informerben volt egy összeállítás hülye videojáték címekből, s ez adta az ötletet, hogy én is felkutassak párat még, sőt néhány kapásból eszembe jutott mikor szürkeállományom mélyén kutakodtam. „Kedvenc” játékcímeim azok, melyek némiképp félreérthetőek. Nem is olyan rég találkozhattunk a *Tactics Ogre: Let Us Cling Together* nevezetű (PSP) játékkal, mely egyébként tök jó, csak ez a bizonyos alcím, ami picikét, hogy is mondjam… olyan langyi. Elképzelem, ahogy mondaná nekem valaki (durván fordítva: gyere, tapadjunk/kapaszkodjunk össze), hát biztos elküldeném melegebb éghajlatra. De úgy is értelmezhetjük a címet, hogy olyan embereknek készítették a játékot, akik Ogrékat szeretnének megfektetni. Na kösz, de nem! Számtalan hasonlóan félreérthető, olykor szexuális vonatkozást tartalmazó, címmel is találkozhatunk. Egyik ilyen kedvencem a *Spanky's Quest* (Super Nintendo) nevezetű, melyben egy majmot irányítunk egyébként, de a Spanky Küldetésén kívül Elfenekelő Küldetésnek is lehet a címet fordítani. Csintalan kisfiúknak/kislányoknak/szado-mazo klienseknek ideális játék a cím alapján. A *Barbie Horse Adventure*-t (Xbox, PS2) kell-e bővebben magyaráznom mé' ciki (Barbie lovas kalandjai)? LOL! A *Wild Woody* (SEGA CD) is hasonló korban szenved. A vad, pajkos „cerkára” is lehet asszociálni a címből, s nem könnyíti meg a helyzetet, hogy Woody tényleg egy ceruza a játékban. Az emberi herére, vagyis golyóra nagyon sok cím miatt gondolhatunk, már ha piszkos a fantáziánk, ilyen például a *Ballz 3D: The Battle Of The Balls* (SEGA Megadrive) melyből különösen a Golyók harca alcím a nagyon kemény. Ráadásul ezt a játékot olyan mondatokkal promózták anno, hogy „To be the champion, you gotta have Ballz” (durván: hogy bajnok legyél, tökösnek kell lenned) valamint „Tell your mom you want Ballz for Christmas (mond meg anyunak, hogy karácsonyra golyókat kérsz). Aztán van olyan is, hogy *Sticky Balls* (Gizmondo) ami nem elég, hogy kétértelmű, de hogy még ragad is. Hát gratula a névadóknak! Mondom, hogy hálás terület a heregolyó, bizonyítja következő példánk is, az *Iggy's Reckin' Balls* (N64). Szegény Iggy! De elég legyen a balls poénokból, itt a következő gyöngyszem, az acéltojások - *Eggs of Steel: Charlie's Eggcellent Adventure* (PS). A (tojás)fehérje legyen veled!
Még a könnyebben emészthető kategóriába tartozik a *Nuts & Milk* (NES), de a mogyik és tej cím mégis viccesen hathat. Hasonló a szitu a *Booby Kids*-nél (NES), bár nem tudom ki az a hülye, aki pénzt áldozna a csöcsös fiúk kalandjaira?! Mégis a legidiótább nevű játék talán az *Irritating Stick* (PS) lehet. Nem elég, hogy a stickről sokaknak az a bizonyos „pálca” jut az eszükbe, de hogy még az irritáló szót is tartalmazza a cím; most komolyan, mit hittek a kiadónál? Önmagában predesztinálja, hogy ez egy gáz játék. A szexista példákból, a végére hagytam a legjobbakat. A *Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder* (PS2, Xbox) konkrétan egy pornófilm címnek is tökéletesen megfelelne! Csak cseréld le a két kezdő T betűt F-re, és máris meglátod miért (nem fordítom le, mert ez már nagyon csúnya lenne). A hab a tortán pedig a *Touch Dic* (NDS) egyértelműen. A címben a Dic-kel az angol szótár szót (dictionary) rövidítették, sajnálatosan így ugyanúgy hangzik angolul, mint… hogyan is írjam le, hogy ne húzza ki Baly… az a szó, amivel a fiúk himbilimbijét illetjük. Most, hogy letudtuk a kényesebb témájúakat, vegyünk pár olyan példát, melyek leginkább mesterkélten, fennhéjázóan hatnak. A kreatív osztály próbált nagyon hangzatos és menő címeket kitalálni, így leginkább a német nyelv használatához folyamodtak. A *Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Böse* (PS2) szónokias alcímet kapott, már-már misz-















tikusnak is hathat, pedig szimplán annyit tesz, hogy Beyond Good and Evil. Hasonlóan hat az *Ehrgeiz: God Bless The Ring* (PS) cím is; mindenképp muszáj volt az ambition angol szót a német megfelelőjével helyettesíteni.



Különösen fájdalmas számomra az idiótábbnál-idiótább rövidítések, mozaikszavak. Nem is rég ütött szíven a *Tom Clancy's H.A.W.X. 2* (PS3, Xbox360) cím. Miből is rakták ki ezt a szót a zsenik? „High Altitude Warfare Xperimental squadron." Már csak az a probléma, hogy a végéről le is hagytak egy S-t, valamint külön idegesítő az experimental divatossá tétele az X kezdőbetűvel. A következő borzadály a *M.U.S.C.L.E.* (NES) című remekmű, mely a Millions of Unusual Small Creatures Lurking Everywhere-ből tevődik össze (milliónyi szokatlan kis kreatúra rejtőzik mindenfele). Amúgy pankrátor játékról van szó, ezért muscle, azaz izom a címe. Végezetül pedig zárjuk a sort a *S.T.A.L.K.E.R.*-rel (PC), mely a Scavenger, Trespasser, Adventurer, Loner, Killer, Explorer, Robber szavakból tevődik össze. Pont olyan emberek gyülekezete, akikkel egy poszt-apokaliptikus nyomortanyán akarsz találkozni.



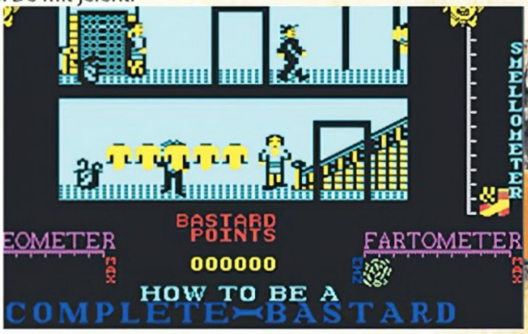


Végső kategóriaként nézzünk meg néhány olyan videojáték címet, melyekre leginkább a WTF és az OMG hatása érvényesül egyszerre. Kezdjük a sort a *Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals*-szal (Amiga, DOS). Jó dolog az alliteráció, de ebben a szituációban már inkább fájdalmas. Az *Attack of the Mutant Camels* (Atari) esetében, oly annyira nincs is baj a címmel, inkább maga a tartalma az, ami mulattat. Mennyire zsír már mikor a mutáns tevék támadnak?! Ha a névadók nagy bajban vannak, és nem sikerül semmi frappánsat kiötleniük, akkor kelletkeznek az olyan címek, melybe mindent beleerőszakolnak, csak hogy semmiről ne maradjon le az a potenciális vásárló, aki cím alapján döntene. Lásd pl. *Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle Cars* (PS3). Ha az ember egy szuperszonikus akrobatikus rakéta meghajtású harckocsis játékot szeretne, nem is kell sokat keresgélnie. Én hiányolom még a címből a mega-extrém, hiper-giga jelzőket. Olykor pedig hót' butának nézik az embert, és elé tesznek egy *If It Moves, Shoot It!* (Amiga, DOS) nevezetű játékot. Ha nem volna egyértelmű a játék, akkor már a címből rájöhetsz hülyegyerek, hogy aztat' lőjjed' ami mozog!

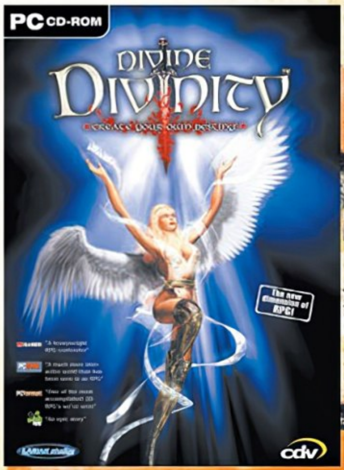




A *Ninja Baseball Bat Man* (Arcade) is nagyon jól sikerült cím, ninja is van benne, meg baseballütős ember is, mi kell még? Ja, hogy a bat, itt az ütőt jelenti és nem a denevérember miatt van ott? Hoppsz! Ám vajon kik lehetnek a célcsoportjai a *How To Be A Complete Bastard* (ZX Spectrum, C64) című játéknak? Ki az, aki arra keresi a választ, hogy hogyan legyen egy totál barom? No, mindegy. Sokat agyalhattak a *Beyond The Beyond* (PS) címén is. De mit jelent: túl a túlon, felette a felettinek? Mivaa'!!! S mit szóltok a *Divine Divinity*-hez (PC)? Isteni istenség; úristen de jó cím! Az egyik legnagyobb kétely az *Ivy the Kiwi?* (Wii, NDS) címét övezi. Arra most ne is figyeljünk, hogy milyen rémesen rímelt a cím, de mi az a kérdőjel a végén??? Ha valaki tudja, írja már meg nekem e-mailben. A *Sky Crawlers: Innocent Aces* (Wii) elsőre nem tűnik gyanúsnak. Vadászrepülős játékról van szó, de ha elgondolkozunk az alcímen: hogyan lehet egy ász pilóta ártatlan? Mégsem lőtt le senkit, csak szimplán optimista módján repülget ide-oda? Mókás játéknak tűnhet a *Prinny 2: Dawn of Operation Panties, Dood!* (PSP) is. Engem kimondottan felcsigázott, milyen lehet a bugyi hadműveletet hajnala. Lehet beszerzem! Hogyan tudod meggyőzni a játékosokat, hogy a játékod egyben véres és szórakoztató is egyben? Megoldás: nevezd el első ötlet alapján, ami az eszedben jut: *Bloody Good Time* (Xbox360). Szuper cím lett az *Oops! Prank Party* (Wii) is; a csíny party-knál, már csak a véletlenszerű csíny party-k a rosszabbak. És akkor most következzen a nagyágyú, a legjobb az összes közül, a *Bad Dudes vs. Dragon Ninja* (NES, PC, Amiga)! Ennél jobb játék nem létezhet, rossz haverok versus sárkány ninják, kell még más?! Engem egy rossz How I Met Your Mother (Így jártam anyátokkal) poénra emlékeztet ez a cím.







A fentebb olvasott címek, nem feltétlen jelentik azt, hogy maguk a játékok is pocsékak lennének, de valljuk be őszintén, a készítők nem igazán voltak a helyzet magaslatán, mikor kiötlötték ezeket a „naccerű" elnevezéseket. Szóval, mondhatnám úgy is, hogy ha a kacsa nem tud úszni, nem feltétlen a víz a hülye!



JediEco

Források: crave.cnet.co.uk; gameinformer.com; gamefront.com; gamerevolution.com

Kombózz retro ütemekre

A sajnálatos, Japánt megrázó földrengés kapcsán nem könnyű egy olyan könnyed hangvételű játékról írni, amely a végtelen kreativitásukról híres fejlesztők távoli földjéről származik. Az újjáépítéssel kapcsolatban jó látni, hogy az élet sok területén teljesen új alapról építkezve indult meg az élet. Ez az átalakulás, ha nem is egy ilyen katasztrófa hatására, de az utóbbi évek folyamán lassan végbement a korábban kissé megrekedt japán játékiparban is. Ám sajnos, egyes csapatoknál úgy tűnik megállt az idő: a Gust RPG-körökben magának jó nevet szerző Atelier és Ar Tonelico sorozatainak PS3-as epizódjai úgy tűnik képtelenek túllépni PS2-es gyökereiken.



A PS3 exkluzív Ar Tonelico Qoga története szerint Ar Ciel bolygóján, réges-régen az emberek létrehoztak egy új fajt, akik Reyvateil néven ismeretesek, és dalaikkal (avagy varázslataikkal) képesek voltak átformálni az energiákat. Ez azonban katasztrófához vezetett, így az elpusztult világból csak három mesterséges, lebegő toronykomplexum maradt meg. Ezek egyikének kis városkájában kezdjük meg kalandjainkat egy Aoto nevű fiatal sráccal, aki belebotlik Sakiba, majd a Finnel nevű csinos varázslólánykába (Reyvateil), hogy clustaniai üldözőik elől megmentse őket. Ők lesznek a főszereplők, de több rendkívül érdekes karakterrel (vicces, női ruhába bújtatott férfi, aranyos cica-lény, marcona félszemű harcos, stb.) összefutunk majd a fordulatos történet során. Velük rengeteg párbeszéd fog zajlani. Ilyen diskurzusok során bókolhatunk a már említett két leányzónak is, kb. mint a Record of Agarest War-ban, ami kihat a végkifejletre, és gyakran bizony kihívó öltözékben is láthatjuk őket. A sztori felgöngyölítése közben számos helyszínen fogunk megfordulni a megszokottnak mondható labirintusok mellett, sőt tech-es beütésű környezeteket is fel kell fedeznünk, amik a Resonance of Fate-ben látottakhoz hasonlítanak. Az zavart, hogy mászkálás közben nem látni az ellenfeleket, teljesen váratlanul jönnek a csaták.



A városok szintjei és adott világ helyszínei között, menüpontok között válogatva közlekedhetünk. Itt többek közt felszerelést is vásárolhatunk a ládákban talált zsákmányon felül, de kraftolni is lehet. A tárgyalkotást a Qoga-ban szintetizálásnak hívják, s ennek révén tudunk a csatákban is használatos új mozdulatokra ('Supermoves') szert tenni. A harcok a sorozatban először valós időben zajlanak, akár a Star Ocean IV esetében. A főhőst mi, a többi karaktert pedig a gép fogja irányítani. Az a szomorú, hogy az ellenfelek sem túl eredetiek (pl. farkas, különböző gépek, emberi ellenfelek), és a játékmechanika ezen része sem túl mélyen kidolgozott, egyszerű gombnyomkodásban ki is merül. Egyedül a Reyvateil karakterekre kell figyelni: a közelükben gyógyulunk, ha pedig ellenfél fenyegeti őket, gyorsan kell reagálnunk. Ha minden jól megy, az általuk énekelt varázsdal ütemével egy időben lecsapva a szörnyekre, egy mutató növelésével megemelhetjük a támadásaink sebzési értékét, hogy végül begyűjthessük a jól megérdemelt tapasztalati pontokat.

A harmadik Ar Tonelico látványvilága egyszerre zseniális és katasztrofális. Az animés karaktermodellek szépek, hát még a párbeszédablakokban látható 2D-s másaik. A városok kézzel rajzolt hátterei lélegzetelállítóan részletesek. Ezzel ellentétben a 3D-ben megalkotott játéktér, a felfedezhető világ rendkívül sivár, alacsony felbontású textúrákkal borított PS2-es kövületnek tekinthető.

Az lírai, éteri, de legtöbbször vidám zenék javarészt igen fülbemászóak lettek. Audio téren a szinkronra sem lehet egy rossz szavam sem, mert az érzelmek „japános túljátszását" kísérő szövegek és effektusok, még az eredeti színészeket hallgatva sem voltak különösebben irritálóak. Érdemes megjegyezni, hogy a főhős Aoto hangját az a Sugiyama Noriaki kölcsönözte, aki Bleachből Ishidát, vagy éppen a Narutóból Sasukét keltette „életre".

Ami a szavatosságot illeti, a választásainknak és a Reyvateil-ekkel kialakított viszonyunk tükrében, olyan 25-30 óra után érhetünk el a végkifejletig, de több befejezése is van a programnak. Az Ar Tonelico sorozat legújabb része tehát olyan, a JRPG kategória régen lefektetett és bejáratott stílusjegyein nyugvó program lett, amely tartalmában, kezelhetőségében, mélységében és grafikájával sajnos nem üti meg azt a mércét, amivel 2011-ben egy videojátéknak rendelkeznie kell; nem is beszélve megannyi,



nagyobb élményt nyújtó konkurenséről. Nyomokban tartalmaz eredeti ötleteket, talán így lehetne a legfrappánsabban összefoglalni a benyomásaimat. A történettel kapcsolatban például tetszett, hogy alaposan kidolgozták a világ hátterét, és a fordulatok sem hiányoztak. A könnyed hangulat, a nem túl mélyen kidolgozott RPG elemek, a relatíve egyszerű harcrendszer, valamint az előző generációt idéző grafika (akármennyire is szépek a 2D-s rajzolt hátterek)



összhatása nyomán azonban csak azoknak az öreg motoros, és elfogult JRPG fanoknak tudom ajánlani a Qoga-t, akiknek ebből a műfajból úgymond sosem elég. Megvan az a potenciál a fejlesztőkben, hogy a bejáratott alapok mellett, kellő újdonságot bevezetve a nem kizárólag „Japán fan", azaz a szélesebb szerepjátékos közönséget is elérjék. Ezért remélem, hogy az Atelier sorozat majdani, alaposan áttervezett része, vagy éppen a következő Ar Tonelico már új köntösbe bújva fog megörvendeztetni bennünket!

AR TONELICO QOGA: KNELL OF AR CIEL

4

Kiadó: *NIS*
Fejlesztő: *Gust*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

EmThor

THOR™ GOD OF THUNDER

Az idén a mozikba került Thor jelenleg is nagy sikernek örvend. A történet szerint Odin (Anthony Hopkins), Thor apja a Földre száműzte Thort a tiszteletlensége miatt. A Földön beleszeret egy Natalie Portman által alakított nőbe, ami azért lehet, mert a földi lányok a legszebbek, hiszen a Miss Universe szépségversenyt eddig mindig ezen a bolygón lévő élőlény nyerte meg.
Ha ilyen romantikára várunk a játékban is, akkor bizony pofára esünk. Thor otthonát, Asgardot megtámadó szörnyek végtelen hadát kell legyőznünk, ebben a 2D-s platformerben. Mint közismert, Thor a kalapácsával osztja a népet, ezen kívül isteni erőivel (villám, szél, földrengés) tiporja el az ellenfeleket. Kalandozásaink során gyűjthetünk rúnákat, amelyek az erőnket hivatottak növelni a harcban. A játékmenetről ennél többet sajnálatosan nemigen lehet elmondani. Az egész végtelenül monoton. Végtelen számban jönnek a trollok és egyéb bestiák, miközben főleg jobbra menetelünk. Valamikor ezt a csodás menetet megszakítják különböző történések. Mint említettem a játék nem követi a film eseményeit. Ahelyett, hogy Oscar-díjas csajokkal hetyegnénk, itt van nekünk Loki, a



történet negatív főszereplője, aki fondorlatos módszereivel tör a főszereplőnk életére.
A játéknak vannak – ha kevés is – pozitívumai. A hátterek kidolgozottsága helyenként igen igényes és szép. Próbálták érzékeltetni, hogy mégis csak egy istent irányítunk. Óriási oszlopokat törhetünk szét, kaphatjuk fel a darabjait és gyepálhatjuk vele azokat, akik megérdemlik. A játék legfényesebb pontjai a bossfightok. Ezek – megkockáztatom – majdnem élvezhetőek. Különböző monstrumokat kell eltenni láb alól néha elég látványosan, szóval próbálkoztak a készítők. Ezek ellenére a program még mindig nem szól másról, mint pár gomb agyatlan nyomogatásáról. További funkció még a survivor mód, ami, mint kitaláltátok további izgalmakat és élvezeteket rejt, ahol is kifogyhatatlan számban érkező gonosztevők ellen vívhatunk elkeseredett csatát. Összegezve: nem olyan rossz game, de a monotonitás hamar elveszi az ember kedvét. Thor, a villámok istene helyett inkább csak egy 230 voltos konnektor.

THOR:
GOD OF THUNDER
4
Kiadó: *SEGA*
Fejlesztő: *WayForward*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: -
Hang: -
karfiol

GHOST TRICK™ Phantom Detective

Elnézést kérek, de rögtön el kell lőnöm egy „lökhárítót", vagyis spoilert. A Ghost Trick rögtön azzal kezdődik, hogy a főszereplőnk meghal. Vagyis már eleve egy



friss hulla, és olyan pózban fekszik egy roncsterepen, mint a MGS1-ben Johnny Sasaki. (Tehát arccal a föld felé és hátsóval az ég felé néző pózban.) Ekkor szellemként kikelt a testéből és fogalma sem volt, hogy ki ő, mi a neve, mitől halt meg. Tehát az élete mellett minden memóriáját is elvesztette. Azonnal tanúja is lett egy másik gyilkosságnak. Egy bérgyilkos aranyszínű shotgunnal lelőtt egy vörös hajú csajt. Természetesen halvány lila gőzünk sincs arról, hogy kik ők, és miért történt a gyilkosság.
A remek ötletekkel teli kalandjátékot az a Shu Takumi álmodta meg, aki a nagysikerű Phoenix Wright széria mögött áll. Mivel a játék címe Ghost Trick: Phantom Detective, ki is lehet találni, hogy miről szól valójában: szellemes trükkökkel kell detektívkednünk. Később azért sikerült kinyomoznia a főhősünknek, hogy Sisselnek hívják. Szerencsétlent szebb névvel is megáldhatta volna a sors. A gyilkosság helyszínén egy közönséges lámpa magyarázza el nekünk, hogy milyen speciális képességei vannak Sisselnek. Leállíthatjuk az időt, és megszállhatjuk a környezetünkben lévő tárgyakat. Ezek közül bizonyos eszközöket megmozdíthatunk, vagy működtethetünk. Ilyenkor kék gömbök reprezentálják a megszállandó tárgyakat, és az egymáshoz közel lévőkhöz átléphetünk, de élőlényeket nem szállhatunk meg. Ezekkel az eszközökkel megakadályozhatunk gyilkosságokat, mint rögtön az elején lévő vörös csaj meggyilkolását, de ha nem sikerült volna, akkor visszapörgethetjük az időt a gyilkosság előtti állapothoz képest 4 perccel. Ezalatt kell egyre nehezebb fejtörőkkel úgy alakítani az eseményeket, hogy megakadályozzuk a bűntetteket. Soha nem válik monotonná, hiszen mindig újabb remek ötletekkel találkozhatunk, és egyre furmányosabb megoldásokkal kell operálnunk. Sokszor kell majd szívnunk az adott szekciók újrajátszásával, mire sikerül megtalálni a tökéletes megoldást.
A karakterek rendkívül jól kidolgozottak, a rotoszkópos eljárással készült animáció remekül muzsikál, ugyanúgy vannak benne feszült részek és humoros párbeszédek. A teljesen friss, remek ötletek miatt erősen ajánlható a program, főleg azoknak, akiknek bejött a Phoenix Wright, mert sokban hasonlít rá. Vétek kihagyni.

GHOST TRICK:
PHANTOM DETECTIVE
8
Kiadó: *Capcom*
Fejlesztő: *Capcom*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: -
Hang: -
karfiol

Felnőtteknek elég riogató...

Két számmal ezelőtt RBaly írta PlayStation Move Heroes kritikájában: „lehet minijáték-összeállítást élvezetesre is csinálni"… nos, akkor, abban az esetben, igaza volt. A mini-játékok palotájában joggal ülhetett a küszöbre a PMH… de a Rio?! Sajnos még hátországnak is sivár gyarmat lenne abban a világában.
A játék alaptézisét a hasonló című, idén vetített animációs film ihlette, melyben Blu, a házi papagáj békésen élte életének nyugal-





mas napjait Minnesotában. Nem vágyott ő kalandokra, karneválra, de a (bal)szerencsés véletlen összehozza Jewel-lal, a vad és független fajtárssal, akinek minden álma Rio de Janeiro forgataga…
Bevallom, nem láttam a filmet, de a teszt kedvéért sem fogom megnézni: egyrészt, távol áll tőlem a műfaj, másrészt, a szoftvernek sincs köze a történethez. Akad ugyan valamiféle sztori-mód, de azon túl, hogy a blöki, a majom és a naaagyon gonosz tekintetű







fehér papagáj gagyog pár sort az egyes helyszínek előtt, csupán pár másodperces snitteket láthatunk a filmből. Persze a négy, választható karakter ismerős lehet a moziból, de ezt úgy hiszem „alap"-nak hívjuk… Maga a játékmenet, szakítva a Toy Story/Megamind érákkal, ez nem rohangászós gyűjtögetős stuff: helyette, a sokkal egyszerűbb parti-feelinget célozza meg, ám, igazság szerint valóban csak többen játszva és szigorúan tíz év alatt hozhat jó pillanatokat. Leírva talán még impozánsnak is hathat a negyvenhárom mini-játék, a tíz sztori-állomás, de mindez csak az újság hasábjain mutat jól. Alapvetően egész ötletesek lennének a szösszenetek: a kidobós, a memóriajáték, az ügyességi – és reflexet igénylő szekciók, de a vizuális megvalósításnál valaki nagyon nem figyelt. Értem én, hogy Rio de Janeiro színes és kavalkádos, de miért kellett ennyire túlspirázni az aprócska pályákat? Annyi motívum és árnyalat kerül a képernyőre néha, hogy a háttérben elvesznek a kis madárkák, két pislogás között. Pedig, tényleg akadnak pozitívumok, a + Quizt példának okáért oktatójellegű, földrajzi (és a mozis) ismeretek kérdéseiként is aposztrofálhatjuk. A Carneval Dance is mulatságos alternatíva (táncoló majmokból karneválT csinálni az utcán egyenlő a kajla vigyorral még nekem is), csak éppenséggel kevés. Audio szempontjából az eredeti szinkronhangok dobnak valamit az összhatáson, de az a zaj, ami a főmenü alatt megy két másodperc(!) alatt kiverte nálam a biztosítékot.



Gyerekeknek, mozizás után talán megér egy misét, főleg ha többen vannak, hiszen a még meg nem említett Garland Gala és Carnaval Wheel játékmódok további mókázást biztosíthatnak. Az előbbiben Luiz, a kutya, Mauro, a majom és Nigel, a papagáj várja a bátor csicsergőket (felnőtteknél a szó „madár"-ra módosul) küldetéssorozataikkal, míg az utóbbiban egy karneváli kerék dönt a következő menet mibenlétéről és az első helyezéshez szükséges pontmennyiségről. Ennek ellenére, ti is tudjátok milyenek a kölykök: öt percig örülnek a kapott ajándéknak, de a hatodik percben már másikra vágynak. Szerencsére, a Rio csökkentett áron kerül forgalomba, így az értékelésem is barátságosabb, de azért azt mindenképpen leszögezném, hogy a játék nem okoz kel-



lemes csalódást az idősebbeknek. Harmatos, mint nyári fűszál, kevés lehetőséggel és szavatossággal. Meglátásom szerint, legalább egy Move támogatás elfért volna még benne: néhány mini-játék szinte ordít a mozgásérzékelésért és lehet, hogy az élményfaktor is bővült volna. De, (ahogy valaki más is szokta mondani), kihagyott ziccer, ennek tudatában pedig nem tudok jobb pontszámot adni rá.

RIO

3

Kiadó: *THQ*
Fejlesztő: *THQ*
Multiplayer: *2-4 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

Dzsek

NASCAR 2011 THE GAME

Ha azt kérdezném, melyik sport a legnépszerűbb a világon a nézők köreiben, mit válaszolnál? Valószínűleg a focit, esetleg a Forma-1-et. S tévednél, a legnépszerűbb közönségsport ugyanis a legendás amerikai oválpályákon megren-



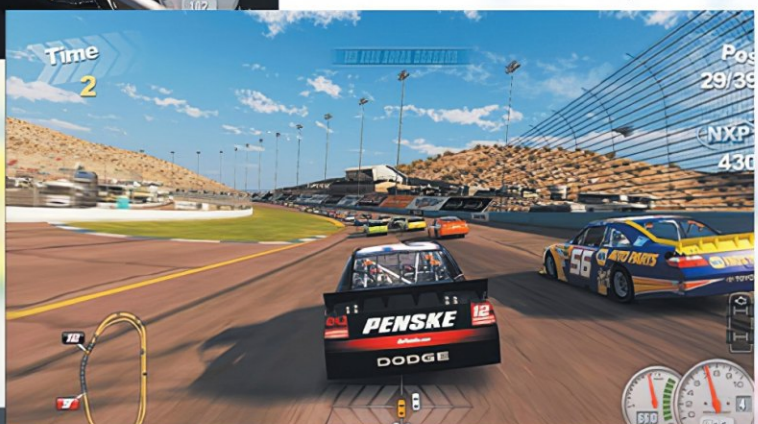
dezett autóverseny, a NASCAR. Szép karrier valamitől, ami az alkoholcsempészek autótuningolási mániájából indult el a szesztilalom idején.
Meglepő, de ennek ellenére 2008 óta nem készült NASCAR-játék konzolokra, így az angol illetőségű Eutechnyx időben csapott le a licencre, az Activision pedig valószínűleg már dörgöli a markát az újabb adag zseton látványától. De mégis mit lehet szeretni egy ilyen játékban? Sokan úgy gondolják, hogy a NASCAR csak annyiról szól, hogy 30 fokkal



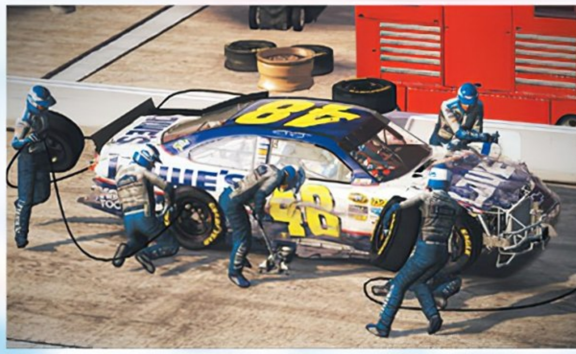
balra ki kell támasztani a kormányt a verseny végéig, közben pedig nézni a hatalmas karambolokat. A Nascar The Game 2011 egyik legerősebb pontja, hogy megmutatja:



ez nem így van. A játék tartalmazza mind a huszonkét hivatalos pályát, s bizony a kezdők is hamar észreveszik, hogy még az egyszerűnek tűnő ovális arénák is mennyire más vezetési stílust követelnek meg: elég elrontani a szöget vagy a sebességet, és máris repülünk, vagy véglegesen lemaradunk.
A NASCAR ezen kívül a türelem és a kitartás sportja, s a játék ezt is remekül visszaadja; mivel alapvetően a versenyben induló összes autó ugyanolyan, két alapvető technikát, a draftolást és a slingshotot



kell kombinálnunk ahhoz, hogy jobb pozícióba kerüljünk. Az előbbi azt jelenti, hogy az előttünk haladók szélárnyékában húzatjuk magunkat, míg a második azt, amikor ezt az extra sebességet kihasználva kitörünk és megelőzzük versenytársainkat. Az Eutechnyx fejlesztése még a sportra jellemző lökhárítós tologatás szintjéig is elég jól működik, viszont ha már – szintén a sportra jellemző – nagyobb tömegbalesetek alakulnak ki, a (valószínűleg nem létező) fizikai motor teljesen csődöt mond, és abszo-lút semmi realisztikus törésmodellel, vagy akár csak ahhoz hasonlóval sem szembesülhetünk.
Innentől kezdve a problémák csak gyűlnek. A mesterséges intelligencia teljesen hibbant: általában túlzottan sztoikus és szinte semmi kihívást nem nyújt, néha viszont rájön az „ötperc", és átmegy brutális agresszivitásba. De bármi is történjék, a pályabírók teljesen véletlenszerűen integetik a sárga zászlót, ne keressetek abban sem logikát.



A single player játékmódok is csak a kötelező köröket futják: vannak sima versenyek (időmérős és kieséses rendszerben is), meghívásos versenyek, és persze az elmaradhatatlan kampány. Utóbbi egyébként szimpla futamok sorozatából áll, s vagy a 43 valós versenyző egyikével (köztük az idén már a második játékban szereplő legendás Jeff Gordonnal) indulhatunk, vagy saját figurát hozhatunk létre, ezt követően pedig viszonylag limitált keretek között meghatározhatjuk autónk kinézetét is. Ahol viszont a limitek szinte teljesen eltűnnek, az a járgányok menettulajdonságainak finomhangolása az egyes pályákra, amit leginkább a fanatikusok fognak élvezni, de ők nagyon.

Aztán mondanám, hogy a 16 főre limitált online versenyzési lehetőség teljesen lerontja az 50 verdás NASCAR-élményt, de odáig úgysem fogtok eljutni, mert valószínűbb, hogy előbb kaptok disconnectet. Elképzelhető persze, hogy a helyzet később javulni fog, de jelenleg az online finoman szólva sem a játék erőssége, talán majd jövőre.

A Nascar The Game 2011 tehát egy abszolút vegyes alkotás: egészen jól néz ki, s visszaadja a sport néhány jellemző alapvetését, így a hardcore NASCAR-rajongókat biztos leköti majd. Őket ugyanis nem fogja érdekelni, hogy emellett, mint játék, nem igazán remekel az anyag.

NASCAR THE GAME
2011

6

Kiadó: *Activision*
Fejlesztő: *Eutechnyx*
Multiplayer: *2 fő* Online: *2-16 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

InGen

TESZT

THOR: GOD OF THUNDER

| **X360** | **PS3** | PSP | Wii | 3DS | DS |

THOR™
GOD OF THUNDER

„Thor the mighty, Thor the brave…” – énekelte volt Eric Adams, a Manowar frontembere, ezzel is bizonyítva a tényt, miszerint Thor, a skandináv mitológia fenegyereke, a vihar és a termékenység istene sokakat megihletett, legyen szó zenéről, regényekről, képregényekről, vagy az áprilisban mozikba került produkció alapján filmekről. Utóbbi kapcsán (manapság az üzlet megkívánja, hogy kapcsoljunk mindent – képregényhez filmet, filmhez filmzenét és regényt, meg művészeti albumot, meg Happy Meal-menüt, meg akciófigurát, meg persze videojátékot is) jelent meg egy virtuális adaptáció is a SEGA bábáskodása alatt. A jónép meg már előre rettegett, hiszen az Iron Man óta nem a segás filmfeldolgozások tartoznak a gamerek kedvencei közé, és akkor még nem is említettük a fejlesztő Liquid-bandát, amelyik a Rise of the Argonauts-szal (nem) írta be magát a videojátékok nagykönyvébe. De félre az előítéleteket, jött már kutyára úthenger, és került már ki remek Wolverine a filmadaptációs kamrából, ráadásul csípem a germán mitológiát is, így szépen el is kunyiztam a God of Thunder-t.

A filmet még nem láttam a teszt írásakor, de az biztos még így is, hogy a mozis- és videojátékos verzió erősen eltér egymástól történet szempontjából, hiszen a program kifejezetten a mitológiai témát dolgozza fel, mellőzve a földi romantikus szálat. Ez persze nem baj, a kutyának van kedve QTE-szegmensekben szájjal érinteni Natalie Portman különböző testrészeit. Asgardba betör a Jötun, a jéglények pusztítanak mindent, amit érnek, a végén pedig odáig fajulnak, hogy maradandó károsodást okoznak Thor asszonyán, amitől a viharfiú nagyon pipa lesz, és Odin intelmei ellenére nekiveselkedik, hogy Mjöllnirrel a kezében (a kalapácsa, nem valamelyik nemes testrésze) véres csatában oltsa bosszúszomját. Közben persze Loki fivére kavar össze-vissza, de ismerjük már ezt a sztorit, nem okoz a viselkedése semmi meglepetést.





A Thor keményvonalas hack and slash, némi karakterfejlesztéssel (erősebb támadások és kombók), gyengécske logikai feladványokkal, minimális meglepetésfaktorral. Ezzel nincs is gond, megindulunk a kicsit sivár háttér előtt, öljük a jéglényeket, kitapasztaljuk az irányítást, aztán néha buta arcot vágva színleljük a meglepetést a sztori előrehaladásának kapcsán ... Fő fegyverünk természetesen a kalapács, ami közel- és távolharcra egyaránt tökéletes, plusz vannak speciális sebzéseink is, de ezek alapjáraton adják magukat, plusz a menüből is megtekinthető az összes verzió. Viszonylag kézre áll a dolog, ellenben a támadások túlságosan egyformák, könnyen olyan speckót hozhatunk ki egy mozdulatból, amit nem is akartunk bevetni, nem utolsó sorban meg ahogy haladunk előre, egyre többet jelennek meg olyan ellenfelek, amelyeknél akármivel is próbálkozunk, ők csak azért is beleütnek, belevarázsolnak egyet az összefűzni kívánt támadásba, ráadásul van olyan csapásuk, amit még védeni sem nagyon tudunk.





Zseniális, felejthetetlen, eszméletlenül hangulatos, és rendkívül szép… akár ezekkel a jelzőkkel is illethetnénk a játékot, de nem okozok nagy meglepetést, mindezt nem mondhatom el. A történet néha fel-, néha meg eltűnik, és bár a szinkronhangokat az eredeti színészek adják, a „forgatókönyvnek” és „rendezésnek” köszönhetően az egész olyan B- és C-kategóriás érzést nyújt. Az Unreal-motor sem mutatja meg a foga fehérjét (hiába no, ezt a lovat az Epic-es srácokon kívül nem sokan tudják igazán betörni), és bár a kezdeti randaság után az erdőben, folyónál kezd pofásabban festeni az összkép (kicsit a DMC 4 ugrott be a látványról), a játék végéig sem fogjuk azt érezni, hogy „ez igen, ez mán' döfi”. Mindehhez hozzájön az ismétlődő tartalom, a buta ellenfelek (a szintén ismétlődő, óriási főellenfelek sem kivételek), a néha idegesítő küldetések, plusz a bugok és egyéb programozási hibák (beakadások tereptárgyakba, egyszer pedig olyan szintű belassulás, hogy azt hittem, diafilmben játszom), és már el is felejti a játékos, hogy Thor, a viharisten berreg a kezei között, miközben az szétcsapja ősi ellenségeit. Pedig ez nagyszerű érzéssel is járhatott volna.



A trailer alapján picit többet, az előjelek (SEGA filmadaptáció, fejlesztők) alapján pedig kevesebbet vártam. Nem rossz, de az „átlagos” jelzőn nem jut túl a nehéz fokozaton is max nyolc órájával, hibáival, és ezen a 3D-s támogatottság sem segít. Leértékelve, nagyjából 3-4000 forintos áron a műfaj, a mitológia kedvelőinek ajánlható egy végigjátszásra, de amúgy inkább másra ruházz be.



THOR: GOD OF THUNDER

4

Kiadó: *SEGA*
Fejlesztő: *Liquid Entertainment*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

Böjtös Gábor

Chronicles Samurai Warriors

Ettől leszel igazán Szomorú Szamuráj!

Már az alcímből sejtheted, nem ez a játék lesz az igazi húzó cím 3DS-en. Bár ha kedveled a XVI. századi Japán történelmet, élsz-halsz a szamuráj témájú alkotásokért, esetleg már az oviban is katana volt a jeled, akkor lehet, hogy a Samurai Warriors: Chronicles lesz a te játékod. Bár szerintem, mikor lekardozol egymás után vagy száz katonát és közben majd elalszol az unalomtól, az már ciki…

Jelen tesztalanyunk, ha valaki nem ismerné az előző epizódokat, a hack 'n slash zsánerbe tartozik. Már-már dörzsölné az ember a kezeit, hogy na végre, most akkor lesz némi gyilok. Az egész szép kezdő animáció után választanunk kell, hogy XX vagy XY kromoszómapárú szamurájjal szeretnénk belekezdeni dicső utunkba. Majd megannyi fejezet/küldetés cím és történetmesélés következik, mely annyi hely-



ség- és személynévvel van ellátva, hogy azt meglehetősen nehezen lehet csak értelmezni, hogy most mi is van és ki kicsoda. De mindegy, valahogy át lehet vészelni. A felső képernyőn látjuk a tényleges akciót, az alsón pedig a térképet és a küldetés leírásokat. Megindulsz a karaktereddel, s rögtön tucatszám jönnek az ellenfelek, melyek egyébként úgy néznek ki, mintha egymás klónjai lennének (kivéve a tisztek, és boss-ok). Aztán jön



az a rész, mikor ütöd, vágod, csapkodod őket. Alapjáraton két fegyverrel vagy ellátva (a pasinál katana és puska, a női karakternél két kard), s választhatsz normál, és egy erősebb attack közül, ezeket kombinálhatod is, valamint ha feltöltődik a felső sarokban lévő gauge-ed, akkor egy „hiper-szuper" musou támadást is bevethetsz. Bár míg elsütsz egy olyat, és lemegy az animációja, addigra már le is csaphattad volna normál támadással is az ellenfelet.
A küldetések egyébként jó hosszúak. Általában annyiból állnak, hogy menj ide és ott verd le azt a keményebb vezért, aztán vágtass el amoda és ott meg zúzd le azt a tisztet, ezzel megbomlasztod az ellenséges csapat harci kedvét, stabilitását. Én hülye, elsőször nekiálltam oszt' lekaszaboltam mindenkit, aki jött. Dög unalmas volt egy idő után, de azért jó érzés volt. Ám aztán jöttek újra a kis kopaszok, nem akartak elfogyni. Minden küldetésben hozzád csapódik minimum egy, de legfeljebb három karakter még, akik között válthatsz, hogy mikor épp kivel is akarsz lenni. Ezek a társak magyaráznak neked állandóan, hogy mikor mit is kell csinálnod, hogy minden faja legyen. Csak tökre zavaró, hogy a felső képernyőn nézném a harcot, alul a térképet hogy merre kell menni, majd szintén felül a társak szövegelését, aztán alul meg a küldetés kiírást. Kész káosz! Ja, és csak japán nyelvű szinkron van, így ha érteni is akarsz valamit, akkor el kellene olvasnod az angol szöveget, ami nem mindig olyan egyszerű. És akkor még hozzájönnek



az alküldetések is, hogy pl. teljesítsd az adott feladatot 1 perc alatt, meg ilyesmi. Harc közben pedig, szerzed az XP-t, meg fegyvereket, tárgyakat vehetsz fel, melyek téged erősítenek; szóval a szokásos.

A pályák egyébként jó nagyok, emiatt külön idegesítő, mikor az egyik vezértől a másikig hatalmas távolságot kell megtenned.



Vagy átváltasz egy olyan karakteredre, aki közelebb áll a célponthoz, vagy füttyentesz a lovadnak és azzal vágtatsz oda. A pályák méretük miatt, abszolút nem részlet gazdagok, inkább már unalmasak, s a 3D (mely egyébként elég jó) még inkább kihangsúlyozza ezt. Talán ezt hívhatnánk öngólnak. A framerate-tel nincs gond, de a grafika nem



egy nagy „vasziszdasz", s a kamerát is állítani kell nem egyszer. A játékban sok a szinkron (ami mind japán), és szelíd kis dallamocskák jellemzik még, a harcok hangjai pedig a Soul Calibur-éra emlékeztettek. Két küldetés közt az időközben találkozott társakkal is csacsognunk kell, hogy minél jobb szinten legyen a friendship level-ünk, és akkor még karajabbak leszünk a harcban. Valamint, nem egyszer azért nem tudunk megcsinálni egy pályát, mert még nem vagyunk megfelelő szintűek ahhoz, s a játék ekkor fel is ajánlja, hogy menjél vissza az előbbi misszióra és csináld azt meg újra. Ilyenkor kezdtem el keresni a hara-kiri gombot, de az nem volt…

Az SW:C támogatja a 3DS StreetPass-át, így a te négyes csapatoddal kiállhatsz egy másik személy négyese ellen is, valamint fegyvereket, és egyéb cumót is tudtok csereberélni. Állítólag hamarosan jön DLC-ben co-op mód is. Ha a széria szerelmese vagy, akkor lehet tetszeni fog a SW:C, bár én feltétlenül azt ajánlom, hogy mellékhatások és kockázatok tekintetében kérdezd meg kedvenc konzolos eladódat, hogy kipróbálhatod-e a vétel előtt.



SAMURAI WARRIORS: CHRONICLES

5

Kiadó: *Tecmo Koei*
Fejlesztő: *Omega Force*
Multiplayer: *nincs* Online: *2 fő*
Felbontás: -
Hang: -

JediEco

MADDEN NFL FOOTBALL

| X360 | PS3 | PSP | Wii | **3DS** | DS |

Az amerikai foci rajongói valószínűleg már hallottak arról, hogy jó eséllyel elmarad a következő szezon az ún. lockout viták miatt. (Lejárt a kollektív szerződés a liga és a játékosok között és most épp arról megy a nem túl békés eszmecsere, hogy az NFL több alapszakasz meccset szeretne rendezni, természetesen a piszkos anyagiak miatt, míg a játékosok ezt kikérik maguknak. Így is elég veszélyes az a 16 forduló, ellenben több pénzt akarnak kiharcolni az így is csillagászati összegű fizetésük kiegészítéseként.) Természetesen ez az EA-t







egy cseppet sem zavarja, és jó szokásukhoz híven érkezik az újabb foci-adag, ezúttal a Nintendo új csodamasinájára, a 3DS-re. Megmondom őszintén, nagyon vártam a progit, kíváncsi voltam hogy mit tudnak kezdeni a kibővült dimenziókkal a fejlesztők. Ahogy ráböktem a kis tojáslabda ikonra, reménykedésem dagadó vitorlájából úgy került ki a szél, mint ahogy ördög menekül a templomból: villámgyorsan. Annyi történik, hogy egy érdes férfihang bemondja a jól megszokott szlogent, egy igencsak bénán kinéző irányító elhajít egy labdát, és máris a főképernyővel szemezhetünk.

Itt már sejtettem, hogy nem leszünk jóba a kis cartridge-el, de az igazi megbotránkoztatás csak ez után következett. Valami olyan szintén puritán az egész program, hogy ehhez képest Spárta maga az ókori kultúra bölcsője… Tudunk játszani egy gyors meccset, kezdhetünk egy új szezont és gyakorolhatunk. Pont. Kicsit babrálhatjuk a beállításokat is, esetleg saját play-eket rajzolhatunk fel a cerkánkkal, de minek? Nem viccelek, ez az összes lehetőségünk a szórakozásra. Az irányítás a másik nevetséges dolog. Akár támadunk, akár védekezünk, csak az A-t kell nyomogatni, ugyanis ez a szituációfüggő-csodabigyó. Ugyan a többi gomb is kapott szerepet, de ha az imént említettre rátenyerelünk, akkor emberünk automatikusan kiválasztja a legmegfelelőbb cselekvést és végrehajtja. Interaktivitás, mi? Egyébként játszhatunk 11 vs 11 vagy 5 vs 5-ös meccseket is a közepesen rosszul megtervezett szereplőkkel. (Végül is felfoghatjuk egy családi játéknak akár, mert mindenki pontosan ugyanúgy néz ki, max a bőrszín változik.) DS játéknak egész pofás lenne, 3DS-nek viszont tragikus. Ja, majdnem elfelejtettem! Ha bekapcsoljuk a harmadik dimenziót, akkor két dolog történik. Egyrészt azonnal vissza is toljuk a kart 2D-be, másrészt sírógörcsöt kapunk, hogy megvettük ezt a programot sok-sok pénzért. Totálisan fölösleges és semmitmondó az innovatív háromdés amcsifoci, ne is nagyon piszkáljátok a kallantyút.

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy negyedszeri nekifutásra tudtam lelkemet lecsillapítani és emberi formába hozni ezt a cikket, ugyanis ordít az egész játékról, hogy valami szutykot ki akartak pakolni nyitócímnek az öltönyös srácok. Tartalom és hangulat nulla, játékélmény nulla. (Könyörgöm, hogy lehetett ezt úgy megvalósítani, hogy SEMMI hangulatfokozó elemet nem raktak be??? Rányomsz arra hogy új játék, kiválasztod a két csapatot és már a pályán is vagy. Bezzeg a nagygépes verziókra sikerült egy olyan trailert összehozni, amitől szem és nadrág nem maradt szárazon.) Szerintem jobban jártok, ha kimentek a Tigris piacra, vesztek egy kvarcjátékot és azzal szórakoztok. Vagy elmentek kacsakövezni a Városligeti tóhoz. Két ok miatt kap három pontot: mert van benne metál, illetve a dobozra rá van írva, hogy NFL.





MADDEN NFL FOOTBALL

3

Kiadó: *Electronic Arts*
Fejlesztő: *EA Sports*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: -
Hang: -

Hpeti

DANCE ON BROADWAY

Táncika-táncika

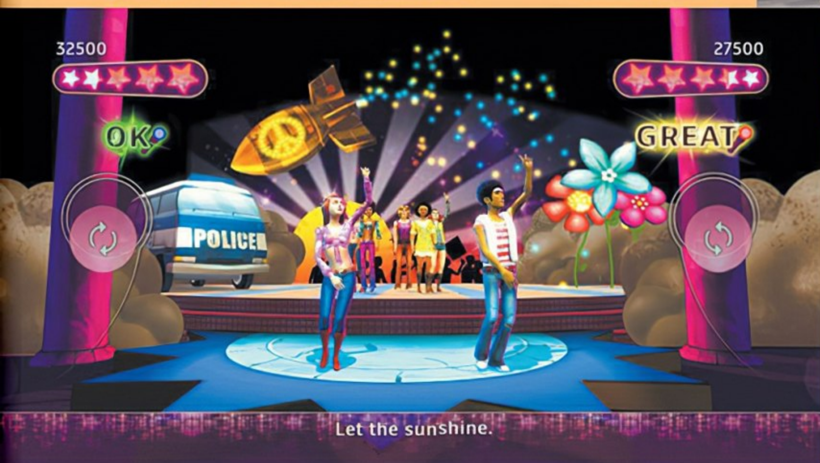
Nem kicsit nyílt tágra a szemem, amikor a Főszerkesztő Úr megkért arra, hogy a Dance on Broadway-ról kanyarítsak egy tesztet: én és a tánc? Viccnek is rossz… (Barátaim kacagása visszhangzik a háttérben.) Szkepticizmussal helyeztem a PS3-ba a lemezt, miközben remegő kezeimmel a csuklómra erősítettem a Move kontrollert: aggodalmaim sötét felhőkként köröztek fejem felett mindaddig, míg végre rászántam magam az első, általam is ismert és kedvelt muzsika elindításáig.

És ekkor ért a mellbevágó felismerés, ugyanis a Dance on Broadway egyrészt mulatságos és egyben felhasználóbarát játék is! Neten olvasgattam pár kritikát, amiben a sárga földig letiporták a szoftvert, de azok igazságalapja, megítélésem szerint, nem fedi le teljesen a valóságot és a program igazi értékét sem. A stuff célkitűzése – ahogyan azt a cím is sejtetni engedi – a Broadway leghíresebb musicaljeiben elhangzó, ismertebbnél ismertebb dalok tánckoreográfiájának imitálása a Move segítségével. Alapvetően a képernyő bal oldalán jelennek meg a teljesítendő mozdulatok indikátorai, ám az első néhány bénázásom következtében úgy döntöttem, inkább a táncos avatarokra figyelek: s ez milyen jó ötletnek bizonyult! Ha nem a kis, kör alakú, általában egyáltalán nem egyértelmű mozdulatsort, hanem a 3D-ben mozgó előadóra koncentrálunk, sokkal könnyebben le tudjuk utánozni a kéz- és testmozdulataikat, ráadásul még a „táncolás" érzése is megjelenik bennünk. Hihetetlen, de esküszöm élveztem a testmozgást és a zenét!

Bár nem vagyok nagy musical fan, de a „Let the Sunshine", a „Roxie" és a „The Time Warp", számomra is emlékeket csalt elő pár jelenetről, ám a korongon található dalok listája ezek ellenére is igencsak szűkösre sikeredett. Mindösszesen húsz darab muzsikában próbálhatjuk ki táncoló talpainkat, ami azért nagyon sovány. A válaszható két játékmód sem ígér kecsegtető szavatosságot: a party mode-ban az összes zenéhez hozzáférhetünk, míg karrierben egy megszabott lista szerint, egymás után következnek azok. Ezenkívül semmiféle extrát nem kínál a Dance on Broadway, hacsak a négyszereplős többjátékos mókát nem tekintjük annak: arra viszont készüljetek fel, hogy ebben az esetben hatalmas nappali szükséges a problémamentes játékhoz (nekem kicsi szobám van és szinte teljesen át kellett rámolnom a TV-asztalom környékét, hogy elegendő helyet alakítsak ki, csak magamnak!)

Maga a mozgásérzékelés sem tökéletes: sokat enged a szoftver, emiatt inkább a kisebb gyermekeknek tökéletes választás, de az alkalmasint zenebarát játékosoknak is, akik nem kívánnak verejtékes munkával, lihegve és kifáradva a fotelbe huppanni két-három dal után. Igaz, ez a megállapítás csak egy nézőpont, valóban nevezhetnénk hiányosságnak és hanyag munkának a Dance on Broadway-t, bár én, az egész koncepcióban a könnyedebb, party-játékot látom: grafikailag teljesen – jó értelemben – középszerű, vagyis semmi csili-vili vagy felesleges, figyelemelterelő effekt, ellenben a karakterek mozgás-animációja szinte tökéletes. A tartalom… nos igen, az kevés, még húsz számot simán eltárolt volna a lemez. A motiváció is valahol a nullát súrolja alulról, semmiféle késztetést nem éreztet velünk a program a minél jobb és jobb teljesítmény érdekében. A GH-kban, Rock Band-ekben tízszer, hússzor nekiugrok egy számnak az öt csillagért, de gyakorta tolok be lazításként is egy-egy tracket: a Dance on Broadway-jel kapcsolatban nincs meg a belső kényszer, pedig a már említett „Let The Sunshine"-t nagyon csípem… Ajánlás? A mostani áron semmiképpen, még akkor sem, ha haverokkal gyakran összeröffentek házibuliba: később viszont, talán megér egy beruházást.









DANCE ON BROADWAY	
4	Kiadó: ***Ubisoft*** Fejlesztő: ***Longtail Studios*** Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs*** Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***
Dzsek	

SUPER MONKEY BALL 3D
majmoké a szerencse!

A labdákká átlényegülő majmok története immáron több, mint egy évtizedes múltra tekinthet vissza, hiszen a Monkey Ball széria nyitó darabja még az új évezred fordulója táján jelent meg az első jelentős platformjaként aposzt-



rofálható GameCube-ra. A sorozat inkább a Nintendo szimpatizánsai számára lehet ismerős – a kérészéletű PS2-es, valamint PSP-s kerülőket leszámítva az utóbbi időben inkább csak a Wii felületén találkozhattunk a majomcsaláddal. A tavaly debütált, immáron az egyensúlyozó padra is igényt támasztó nagygépes verzió után a SEGA most a vadiúj Nintendo 3DS-t célozta be egy valóban szemkápráztató külcsínnel, ám gyengécske belbeccsel bíró epizóddal.
Első látásra persze úgy tűnik, hogy bőven van itt miből szemezgetni: a főmenüt felcsapva rögtön három zsánerbe kóstolhatunk bele, szingli, avagy offline multi felállásban. Nos, ezek közül valójában csak az első, a Monkey Ball bír szórakoztató tartalommal. Összesen nyolc, egyenként tíz pályát tartalmazó világ áll rendelkezésünkre, melyeket a veteránok számára jól ismert módon, labdába zárt majmocskák terelgetésével és banánok gyűjtögetésével kell teljesítenünk. A különböző akadályokkal – bukkanókkal, hiányzó peremekkel, nehezen leküzdhető ívekkel, homokos felszínekkel stb. – bonyolított szinteket újra kell kezdenünk, ha esetlegesen lezuhanunk, vagy kifutunk az időből. Minden világban egy speciális tárgyat (különleges képességekkel bíró banánt) tudunk begyűjteni. A játék irányítása történhet az analóg stickkel, valamint a 3DS döntögetésével. Mindenki hamar rá fog jönni, hogy az előbbi sokkal alkalmasabb, ugyanis a girbegurba pályákon való navigálás majdnem kivitelezhetetlen a mozgásérzékeléssel, elsősorban a háromdimenziós megjelenítés miatt. Az arányosan fokozódó nehézségi szint ellenére a tíz világot másfél-két óra alatt könnyűszerrel teljesíthetjük, mely csapnivaló szavatosság sajnálatos módon a Super Monkey Ball 3D egészére igaz – lejjebb indokolom, miért.
A második számú választási lehetőségünk Monkey Race névre hallgat. Eme cím alatt valójában a Mario Kart majmosított változatát kell érteni. Egymagunkban, vagy maximum három barátunkkal eshetünk neki három, egyenként ugyancsak három szakaszra osztott körnek. A Mario Karthoz nagyon hasonlóan mindenféle, a sebességünket gyorsító vagy lassító, illetve az opponensek ellen bevethető tárggyal fogunk találkozni a pályákon; így többek között az ugratókkal, az ellenfeleinket elvakító diszkógömbbel, vagy az őket szó szerint kiütő, óriási jégtömbökkel. Az inkább minijátéknak nevezendő Monkey Race tulajdonképpen semmilyen újszerű és eredeti ötlettel nem áll elő.
A trilógia harmadik darabja a Monkey Fight, más néven Super Smash Bros klón. Itt is időzített meccsekről van szó, melyek során célunk a többi player eliminálásáért, valamint a banánok felszedéséért kapott, minél magasabb számú pont begyűjtése, szintek között ugrabugrálva. Akinek van erre ambíciója és türelme, többféle kombót is elsajátíthat, továbbá mindegyik majom rendelkezik saját, specifikus ütéssel. Természetesen a Monkey Fight-ban is lehetőségünk van barátaink ellen szállni a ringbe.
Nekem a teljes játékot sikerült kiveséznem egy három és fél órás vonatút alkalmával; a stáblistát is ide értve. A Super Monkey Ball 3D igazi erőssége tehát nem a minden játékszoftverrel szemben alapvető követelményként felállított, legalább tíz órára lekötő tartalom. Amibe tényleg nem tudok belekötni, az egyedül a csodálatos, háromdimenziós, élénk színekkel, kedves figurákkal megrajzolt, atmoszférikus világokat megjelenítő grafika – a 3DS egyik nyitócímeként funkcionáló anyag esetében nyilván elsősorban erre az oldalra fókuszáltak a fejlesztők. A zene is elég hallgatható, de eme két utóbbi kvalitás miatt a játékot szerintem nagyon kevesen fogják megvenni teljes áras szoftverként, ennél sokkal jobb game-eket is lehet találni a tündéri kis gépre.



















SUPER MONKEY BALL 3D	
4	Kiadó: **SEGA** Fejlesztő: **Dimps** Multiplayer: **2-4 fő** Online: **nincs** Felbontás: **N/A** Hang: **N/A**
Petúnia	

Krisztől

DIGITÁLIS HIGH DEFINITION TV-CSOMAGOK 2. rész

Előző hónapban már elkezdtem megismertetni veletek a digitális tévézés előnyeit, a mostani számban még részletesebben belemerülünk a témába, hiszen kétségkívül egy nagyon kényelmes szolgáltatásról van szó, végül a teljes képhez beszámolok nektek arról is, hogy - a rengeteg pozitív élmény mellett - milyen negatív tapasztalataim voltak az elmúlt néhány évben.

A felbontásokról annyit, hogy automatikusra állítva minden 576p-ben jön be, a HD csatornák meg 1080i-ben. Azért „csak" 1080i (1080p helyett), mert mint „tudjuk" (ha például rendszeresen követitek a rovatom), a váltottsoros technológia révén egy szimpla trükkel pontosan 50%-nyi adattartományba „fáj" átsugározni egy ugyanolyan magas felbontású anyagot. Nem véletlenül használják HD műsorszórásnál is a váltottsort, azaz a kis „i" szimbólumot a formátum után. „Automatikus" beállítást viszont azért nem ajánlanék, mert nekem hamar elegem lett belőle, ahogy csatornaváltáskor (pl. HBO HD-ről RTL Klubra, vagy vissza) a felbontás is változik (576p/1080i), és ahogy dobálja a Set Top Box a különböző formátumok jeleit a plazmámnak, a TV is rendre keresi az új jelet a HDMI bemeneten. Ez nem csak roppant zavaró, de hosszú távon nem is hiszem, hogy jót tesz az elektronikának, pláne, hogy egyes Samsung HDTV-knél anno nem volt ritka egy akár 5-10 másodperces jelkeresés sem, azt pedig nem hiszem, hogy sokan tolerálnák, ha minden nyomkodásnál ennyit kéne várakozni, hiszen sokan szeretnek unottan összevissza kapcsolgatni. Javaslom tehát, állítsa mindenki fixen 1080i-re a médiaboxot (720p-re nincs értelme állítani, mert a natív felbontás a kapott váltottsoros jelnek köszönhetően úgyis csak „720i" lenne). Igaz ugyan, hogy a legtöbb csatornánál elvileg az 576p ideálisabb lenne, hiszen az SD adások az eredeti felbontásukkal a legminőségibbek, és az olcsóbb skálázók csúnyábban skáláznak fel (ezért „is" ratyi egy SD műsor egy bevezető kategóriájú FULL HD LCD-n), de itt nem nagyon láttam különbséget az SD adóknál, tehát jól teljesít a Set Top Box skálázója – a plazmám amúgy is progresszívvé alakítja (mint más HDTV-k is), és ilyen magas felbontáson abszolút nem zavaró a váltottsor. Így legalább a médiabox menürendszere is 1080i lett, ami nem csak azért érdekes, mert minden tisztábban olvasható, hanem mert pl. a menüböngészés közben is megy egy kis ablakban a műsor, és ebben a felbontásban még kicsiben is tök éles.



Egy teljes körű szolgáltatás több, mint 80 csatornát ölel fel, melyek döntő többsége magyar nyelvű. Ebből 5+1 az HBO csomag (HBO HD, HBO, HBO 2, HBO Comedy, Cinemax, Cinemax 2), tele friss hollywoodi kasszasikerrel, általában már alig egy évvel a mozipremier után, illetve további válogatásokkal az elmúlt 10-20 év klasszikusaiból, valamint rengeteg vígjáték- vagy egyéb nagyszabású sorozat, mint a Spartacus, vagy a Trónok harca. A Filmbox HD – és további „SD" társai – nekem annyira nem nyerte el a tetszésemet felhozatalban, így külön már nem rendeltem meg. Futnak rajta olyan címek, mint pl. a Taxi 4, Grimm, Kémkölykök 2-3, Csokoládé, Felforgatókönyv stb., de – pláne az HBO csomag mellett – külön fizetni érte szerintem már csak az ínyenc filmrajongóknak érdemes. Vannak még digitálisan fogható rádióadók, sőt külön zenei stílus szerint szelektált speciális dance csatornák is, és további csak analóg formátumban fogható műsorok, mint pl. a PRO7. Utóbbit csak kábeltévén foghatjuk, ami automatikusan jár a digitális csomagokhoz, és ne feledjük, hogy noha a digitális IPTV szolgáltatás alapból nem, de a – kábeltévés – mezei antennakábelből eredő analóg jelecske természetesen továbbra is tetszőlegesen elosztható akárhány TV felé otthonunkban.

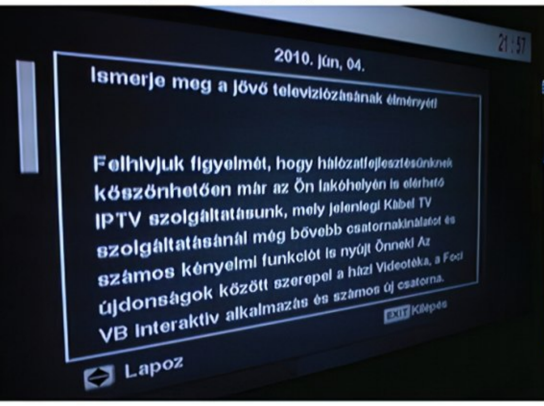
Ha mindent igénybe kívánunk venni, beleértve minden mozicsatornát, HD szolgáltatást, valamint felnőtt és sportcsomagot, akkor akár 15 ezer fölé is emelkedhet a havidíj, ezért nem árt szelektálni mire is van igazán szükségünk, de 10 ezer alatt sajnos nem nagyon úszhatjuk meg. Érdemes persze alaposan kifigyelni az akciós időszakokat, esetleg átgondolni milyen szolgáltatásokkal vonható össze kedvezményesebben, pl. internet és/vagy telefon.

A műsorok minőségéről csak pozitívan tudok nyilatkozni, persze vannak gyengébb minőségű adók és/vagy régi műsorok, de a komolyabb csatornákon, mint a TV2 vagy RTL Klub az új műsorok mind tisztességesen kihasználják a PAL szabványt, és legnagyobb örömömre semmivel sem maradnak el a képcsöves TV-ken megszokott éles kontrasztos látványtól, sőt olykor még jobbak is, még 100+ cm-es kivitelben is. Határozott élek, élénk színek, és semmi zavaró képzaj. A mozicsatornák mind közel DVD minőségűek, és mint említettem, néhány már 16:9-es is.

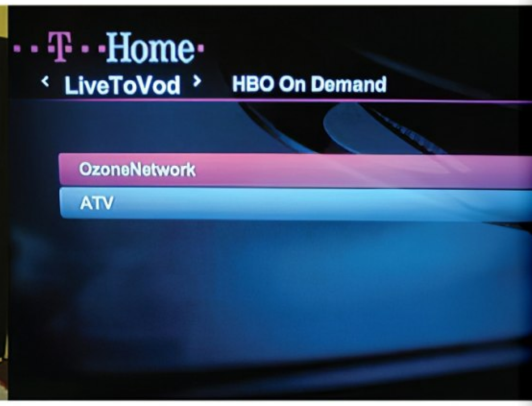
Az HBO HD egyértelműen a házimozis kánaán. Nem csak, hogy az összes film szorosan megközelíti vagy akár túl is lépi egy DVD kiadvány részletgazdagságát (még a régebbi filmeknél is), de az újabb filmeket egytől egyig tényleg HD minőségben sugározzák. Az eredeti 2.35:1-es képarányú filmeket néha bezoomolják 16:9-re (16:9

Audiovizuális mámor 12. rész

Krisztől







Pan&Scan – vagyis műsor közben balra jobbra pásztázik a kép, aszerint, hogy a 2.35:1-es kép szélén hol vannak fontos infók). Igazi HD-t az elején – mikor az egész szolgáltatás megindult – még alig láttam. Csak egy-két filmnél vettem észre, pl. Deja Vu (2006) vagy A köd (2005). Főleg előbbinél már tényleg részletgazdagabb volt pl. az emberek arca, de a Blu-ray-tól még bőven elmaradt. Ma már egészen más a helyzet. Az elmúlt 1-1.5 évben bemutatott filmek döntő többsége egytől egyig kiváló minőségű és igazi HD részletgazdagsággal bírnak. James Cameron (HBO HD-n) nemrég bemutatott Avatarja például már megdöbbentően közel áll a Blu-ray kiadványhoz, de természetesen direkt összevetve nem csak az „igazi 1080p"-től, de színek élénkségében is elmarad, és ez mindig is így lesz, ettől függetlenül a látvány bőven mozis.

A digitális hang megítélése nálam vegyes. Tulajdonképpen mozis Dolby Digital 5.1, és egy komolyabb rendszeren talán hozza is a DVD lemezek átlagos szintjét, ütősebb sorozatoknál, mint a Spartacus szintén lényegesen tisztább és élvezetesebb is, de azért a filmeknél mindenképpen érződik, hogy butított, azaz tömörített. Egy komolyabb Dolby Digital kikeverés már érezhetően jobb lehet, egy DTS hangsáv pláne, a Blu-ray lemezeken elérhető magas adattartományú hangsávokról pedig már ne is beszéljünk. Mégis ismételten hangsúlyozom, hogy a legtöbb HBO HD-s filmet a maga HD részletgazdagságával és DD 5.1-ével mindenféle túlzás nélkül bőven mozis minőségűnek titulálhatom, és egyértelműen jobbak, mint DVD-n.

A többi csatorna hangzását leginkább tiszta sztereónak nevezném, ami egyben azt is jelenti, hogy érdemes kitenni hangrendszerre, ugyanakkor az RTL Klub, TV2 és hasonló adókon nem éppen az a jellegzetes mozis hangzás fog várni minket. A többi SD mozicsatornán ellenben más a helyzet, pl. a Cinemax hiába csak analóg, emlékszem pl. Clint Eastwood „A dicsőség zászlaja" című filmjére milyen erőteljes robajjal bombázta a hadihajó flotta Iwo Jima-t, vagyis a dinamikatartomány ezeknél a filmeknél ki lett tolva, pontosabban nem lett leszűkítve, ezáltal „sima" Pro Logic II-n is nagyon élvezhető, sőt továbbra is mozis, noha nyilván elmarad a DD 5.1 mögött.

(A dinamikatartomány egy film hangzásánál a leghalkabb és leghangosabb érték közötti különbség. Az alkotók eredeti elgondolása szerint ez bőven ki van tolva, ami még élvezetesebbé, azaz „mozisabbá" varázsol egy filmet. Vagyis pl. míg a beszédhang normális hangerejű, addig a zene, vagy pláne egy robbanás akár 100+ decibel erősségű is lehet, és meglepetésként éri a nézőket.







Ezen a tartományon DVD, illetve Blu-ray lemezeken sem szoktak változtatni, illetve mozicsatornákon is meghagyják, még ha utóbbi esetben nem is olyan extrém mértékben. Házimozin remekül érvényesül, azonban biztosan sokan tapasztalták már ennek hátrányát, miszerint a TV hangszóróján, vagy éjszaka nézve zavaró, hogy vagy túl halk a beszéd, vagy túl hangos minden más effekt. Szinte minden házimozin, és egyre több lejátszón van egyébként ún. „DRC", azaz Dynamic Range Compression funkció, amit hívhatnak egyébként szimplán „éjszakai módnak" is, és pont ezt a tartományt szűkíti. TV csatornákon már eleve teljesen le lett szűkítve, így a beszéd erőteljes, a robbanás pedig halk, ami az átlag TV nézőknél előnyös, de házimozis szem-pontból sajnos nem.) Komolyabb HD műsorokat már kezdettől lehetett látni a Eurosport HD-n, vagy a National Geographic HD-n. Látványosak, és rendkívül autentikusak, pláne mert 50fps-sel sugározzák őket.

Az EURO HD-nál élő közvetítéseknél néha akad blokkosodás a képen vagy akadás, és régebben a magas felbontású filmeknél sem volt olyan ritka HBO HD-n. Nem olyan zavaró, és az utóbbi egy évben szinte már teljesen eltűnt, sőt HBO HD-n már nem is látni, de az élő közvetítéseknél sajnos sosem lehet 100 %-osan kiszűrni a véletlenszerűen fellépő kis technikai bakikat. A részletgazdagság mindenesetre pl. egy-egy „ FULL 1080-as" foci vagy tenisz meccsen nagyon ott van a szeren, rendkívül éles, minden kis apró részlet kivehető, így még ha 100 %-osan talán nem is használják ki az 1080i-t, azért némi javulást már ilyen jellegű adásoknál is láthatunk FULL HDTV-n „szimplább" HD-Ready-hez képest, de korántsem eget rengető mértékben. (Noha a filmeket is 50Hz-en látjuk, a váltottsoros technológiánál ott 25 „A" és 25 „B" félképre van felosztva a másodpercenkénti 25 különböző filmkocka. Sport közvetítéseknél, valamint természet-, vagy egyéb dokumentumfilmeknél viszont az 50Hz-nél mind az 50 félkép különböző képkockából származik. Vagyis noha a filmek és a sportműsorok is 50Hz-esek az európai adásokban, különbség mégis van közöttük, hiszen a filmek rátája 25fps, míg az utóbbiaké 50fps. Ezért látjuk természetfilmeknél is ennyire folyamatosnak a mozgást, és ezért keltenek teljesen más benyomást, mint egy hollywoodi film. Külön megjegyzem, hogy a mozifilmek eredetileg 24 képkockával készülnek, ami el is érhető pl. Blu-ray-en



/lásd --> „24Hz" vagy „24p" opció/, és csak utólag alakítják át Európában 25 képkockára az 50Hz-hez igazítva, illetve az Egyesült Államokban és – többek között – Japánban 30 képkockára a 60 Hz-hez passzintva.)
A minőségjavulás az SD adásokon is jelentős, ráadásul a HBO HD-n már tényleg simán van kedve az embernek megnézni bármilyen filmet, és nem hogy már rég nem kell legyinteni, hogy „na ezt majd inkább DVD-n nézzük", hanem még nagyobb élményt is nyújt (habár a hang azért még mindig jobb DVD-n). Amíg pl. a M1 és M2 adókon még gyermekcipőben jár ez az egész HD, talán csak demónak jó néhány esetében, addig az HBO HD-n már tényleg igazi haszna van. Igen sok HD csatorna érhető manapság már el Magyarországon: HBO HD (pazar), M1 és M2 HD (néhány sportközvetítésen kívül gyermekcipőben jár, Filmbox HD (mozicsatorna), Nat. Geogr. HD (angol nyelvű, de gyönyörű), Eurosport HD (pazar), Discovery HD (nagyon szép és egyre több műsor magyar nyelvű), Spectrum HD (magyar, de nem minden műsor HD), ESPN America HD (angol nyelvű sportcsatorna) és ATV HD (nem igazán HD). Valamint ezek mellett demójelleggel elkezdték sugározni az Eurosport 3D-t is.
Az interaktív fizetős játékok nem túl érdemlegesek, sokkal hasznosabb ellenben a videotár, ahol a számos „kölcsönözhető", azaz ideiglenesen nézhető film mellett már egyre több HD műsor is akad, akár olyan címek is, mint az Eredet, vagy a Mátrix trilógia, és a sorozatok is szép számmal bővülnek. Néhány TV adónak, pl. RTL saját kis online részlege van, ahol bizonyos műsorok ingyen, egyesek pedig némi levonás (pl. 200 Ft) ellenében tekinthetőek meg.
A Set Top Box bizonyos időnként frissül, így a szolgáltatások bővülhetnek, illetve sok minden dinamikusabbá válhat, negatívumok azonban sajnos itt is vannak. Néhány példát említve, a készüléket használva hamar rá fogunk döbbenni, hogy bizony hajlamos lefagyni. Ez a legtöbb embernél lehet csak alig heti egy alkalom, de nagyon intenzív használat esetén akár naponta előforduló jelenség is. Pláne ha rengeteg – főleg véget nem érő sorozat – felvevést aktiváltunk, azzal folyamatosan leterheljük a jelfolyamatot és a memóriát, ami egyébként is telítődik, ahogy ki be lépkedünk összevissza, illetve felvett műsorokba, és ilyenkor egyre inkább belassul, míg végül le nem fagy. Ilyenkor szimplán újraindul magától, de totális resetet úgy kell végeznünk, mint egy modemnél: a tápkábelt 30 másodpercre kihúzzuk. Nagyon ritkán ugyan, de produkálhat olyan totális lefagyást is, ahol már kizárólag az áramtalanítás segít, és „kitöröl" MINDEN felvételi beállítást (de a felvett műsorok nem vesznek el). Engem az is roppant mód zavar, hogy számos feliratjelzés hibás, tehát hiába ír angol nyelvet, nem tudom kitenni, de ez igaz a magyarra is, azaz pl. nem oldható meg sajnos HBO HD-n az angol nyelv+magyar felirat, egyelőre legalábbis (ellenben angol nyelvű hangra át lehet tenni). Fontos ugyanakkor megjegyeznem, hogy az utóbbi inkább csak házimozisoknak hátrány, a lefagyás pedig csak akkor fordul elő ilyen gyakran, ha valaki fullosan kihasználja a médiaboxot, azaz már rutinszerűen nyomkodja, és rendszeresen megannyi műsorfelvételi beállítást eszközöl. Jó hír ráadásul, hogy a navigálás sebessége is sokat fejlődött, habár kétségkívül van egy saját ritmusa a készülékeknek, amit meg kell szokni, mindenesetre a kezelhetőség egyszerű, hála többek között a jól megtervezett távirányítónak. Pár óra alatt megszokható/kitanulható a médiabox, egy-két nap után pedig olyan, mintha mindig is itt lett volna. Megállíthatom bármikor a képet, visszatekerhetem a műsort addig a pillanatig, ahonnan elkezdtem nézni, műsorújság nélkül is mindent megtudhatok, és csinálhatok olyan napi tervet is, hogy beállítom mikor melyik műsorra ugorjon oda stb. Szóval a lényeg, hogy egyszerűen sokkal élvezetesebb így TV-zni, és kétségkívül nagyon kényelmes.





Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.

TOSHIBA

Leading Innovation >>>

CAMILEO X100

A TOSHIBA jóvoltából újra kezünk ügyébe került egy rendkívül hasznos technikai csemege, jelen esetben egy pöpec kis digitális videokamera, mégpedig a CAMILEO sorozat egyik legjobb darabja, a – forrástól függően – körülbelül 50 ezer forinttól kapható X100-as. Fontos megjegyezni, hogy a TOSHIBA nem a profibb high-end szegmenset kívánja megcélozni a „Camcorderek" népes világában, így nem látták el készülékeiket olyan komolyabb funkciótárral, mellyel például saját filmeket vághatunk össze már-már professzionális szinten. Egyszerűen csak a hobbikamerásokat célozták meg kellemes ár/értékarányú készülékeikkel, melyek kedvező árukhoz képest kifejezetten minőségi és tiszta HD felvételekre képesek, és digitális fényképezőgépként sem utolsóak.













Alapvető ismertetésként rögtön érdemes kiemelni az X100-as legfőbb tulajdonságait, miszerint a készülék képes FULL HD-s, azaz 1920x1080-as felvételekre H.264-es kódolással. 10-szeres optikai zoommal látták el a megfelelően közeli felvételekhez (és persze ott van még a 100X-os digitális zoom is mellette), de ezenkívül 10 megapixeles fényképezőként van kategorizálva, ám a tényleges plafon 16 MP. 4 gigás saját tárhellyel rendelkezik, melyet SD, valamint SDHC bemeneténél bővíthetünk, legfeljebb 32 gigás kártyák fogadásával. Biztosítottak néhány képjavítót, mint képstabilizátor, meg néhány érdemleges extra képmód különleges fényviszonyoknál, illetve ellátták automatikus „red-eye" elleni védelemmel is (red-eye --> fotóknál rendszerint sötétben jelentkező „piros szemek" egy piros fény hatására, a pupillában visszaverődő vaku elkerülése végett). A könnyed kezelhetőséget nagyban elősegíti a 7.6 cm-es (3 colos) érintőképernyős LCD kijelző, és az alapvető funkciókkal ellátott piciny távirányító. Ha pedig meg szeretnénk élményeinket osztani a világgal, felvételeinket utána könnyedén feltölthetjük a YouTube-ra. Ennyit az alapvető adatokról, most pedig nézzük a készüléket, melyet mindenek előtt kicsomagoltam az esztétikus kis kockadobozból, majd a fekete díszes feliratú habszivacsból kiemelve közelebbről is megcsodáltam az X100-ast. Pici kompakt enyhén cső alakú kamera, csillogó fémes fényezéssel és kényelmes fogással, minden gomb könnyedén elérhető. A kihajtható – állítható szögű – kis kijelző is tetszetős, és az érintőképernyő is jól működik, habár a menü navigáláskor picit reagálhatna gyorsabban is, de abszolút nem vészes. Méreteit tekintve 12.2 x 6.75 x 6.23 cm (hosszúság x magasság x szélesség). A távirányító tényleg egész kis picinyke darab, alig 6-7 mm vastag és mindössze néhány grammot nyom (lemértem), egy 3V-os kis 2 centis lapos kvarcelemmel működik. A csomag tartalma még egy fekete TOSHIBA kamera tartó „zacsi", és nagyon szép szarvasbőr törlő a lencséhez, az európai és amerikai aljzattal bíró töltőkábel, egy – okostelefonoknál szokványos – Jack-RCA (sárga/piros/fehér) kábel szimpla SD TV-khez egyszerű PAL (50 HZ)/NTSC (60 Hz) jellel, és végül, de nem utolsó sorban egy (mini) HDMI – (szabványos) HDMI átalakító kábel, hogy közvetlenül ráköthessük HDTV-nkre. Ez utóbbinál mindössze rácsatlakoztatjuk HDTV-nkre a készüléket, és máris automatikusan megjelenik a kép az aktuális beállított felbontással. A mini HDMI aljzat miatt mindenképpen szükségünk van a speciális átalakító kábelre, amit szerencsére mellékeltek is, ám az egy picit morgásra ad okot, hogy gyakorlati szempontból kissé rövidnek bizonyult az a 120 cm-es hossz, így aki úgy szeretne otthon kamerázni, hogy közvetlenül a HDTV-jén lássa a felvevendő képet, annak érdemes



egy HDMI hosszabbítót beszereznie. Hasonló gyakorlati okokból találtam szintén rövidnek a kb. 140 cm-es töltőkábelt is, pláne, hogy otthoni használatnál a 2 órás felvételt bíró (gyári) akku miatt érdemes töltőn hagyni, de némi trükkel végső soron ez is orvosolható. Aki kicsit is otthon van a technikai berkekben, az tisztában van vele, hogy a képminőség – sajnos – nem csak a felbontástól függ, ez igaz nem csak a HDTV-kre, de bizony a HD fényképezőkre és kamerákra is, így egy magas megapixel érték, illetve felvételeknél a FULL HD még nem garancia. Szerencsére az X100-as egy picit talán kiemelkedik az olcsóbb hobbikamerákra aggatott klisék sorából, hiszen optimális – főleg szabadban, nappali – fényviszonyoknál határozottan éles és tiszta, és az automatikus fókusz is korrektül szuperál. Én például fényes nappal a 6. emeleti erkélyemről filmezve nem csak a rendszámtáblám láttam kristálytisztán, de alatta és felette a benzinkút egy centis nevét és címét is le tudtam olvasni, ami egész szép eredmény (Pitagorasz-tétellel megsaccolva :)) közel 50 méterről. HD felvételeknél mindenképpen muszáj kötni némi kompromisszumot, így beállíthatjuk, hogy 720p-ben vegyen fel 30 vagy 60fps-sel, 1080p-ben 30fps-sel, vagy (váltottsoros) 1080i-ben 60fps-sel. Minimális különbségek vannak csupán, de úgy érzem egyértelműen az 1080i 60Hz a legjobb választás, egyszerűen a legtisztább, legnyugtatóbb, és ennek volt a legjobb a mozgásábrázolása is (készülékek sokszor könnyebben és minőségibben bánnak váltottsorral, mint progresszív képekkel). A képstabilizátor nem tudom mennyire tűnt igazán hasznosnak, én relatíve stabil mozgóképeket tudtam készíteni, de mindenesetre a komo-lyabb felvételekhez nem árt némi gyakorlat, hogy alapból ne rángassuk a kezünket. Ahol hamarabb kibukik a hobbikamerák hátránya, az a rosszabb megvilágítású, pláne sötét helyeken való helytállása, és itt már exponenciális mértékben húznak el a profibb több 100 ezres modellek, de nem is ez a célja az eszköznek. Az ilyen körülmények elmosottabb, kevésbé kontrasztos és kevésbé részletgazdag képeket eredményeznek, és még akár egy nappali, ám mégis megvilágítatlan szoba felvételénél is könnyen veszíthetünk az igazi HD érzetből, mindez persze csak akkor bukik ki igazán, ha jóval drágább kamerákhoz hasonlítjuk. Hasonló véleménnyel vagyok fényképekkel kapcsolatban is, hiszen úgy érzem hobbikamerához képest kifejezetten szép és részletgazdag nappali képeket készíthetünk, és persze beltéri fotóknál sincsen gond, hiszen jó néhány beállítás mellett automatikus (vagy tetszőlegesen manuális) vakuval is rendelkezik, de természetesen az X100-as is – az olcsóbb, pláne kezdeti digitális fényképezőkhöz hasonlóan – a sötét részeknél és a gyors mozgásoknál marad el tudásban. A CD installálása két fontos funkció miatt is hasznos, nem csak mert alapvetően könnyedén kezelhetjük fényképeinket és videóinkat, hanem egyrészről kapunk egy saját kis konvertáló programot, hogy a felvett mozgóképes anyagainkat a számítógépünknek – vagy bármilyen egyéb multimédiás készülékünknek, pl. PS3 vagy 360 is – megfelelő formátumba átalakítsuk. Másrészről pedig aktiválhatunk egy külön kis YouTube-uploader programot, mellyel a számítógépünkhöz csatlakoztatva a kamerát közvetlenül és villámgyorsan feltölthetjük a videóinkat YouTube profilunkba, amit őszintén egy jópofa opciónak találok, és nagyszerűen igazodik a Facebook generációhoz (megérdemelten elismerő fejbiccentés).



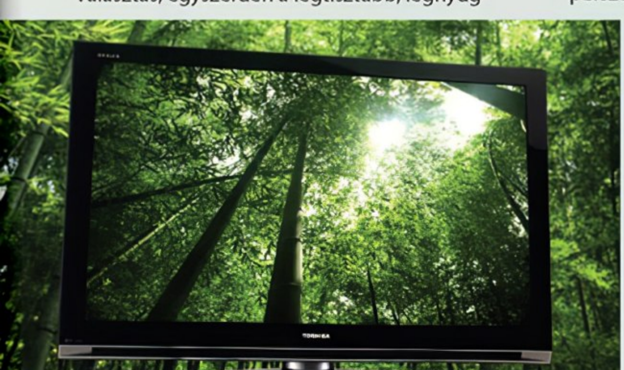






Összességében kifejezetten pozitív véleménnyel vagyok az X100-asról, hiszen habár hobbikamera kategóriába sorolandó, mégis rendelkezik jó pár olyan funkcióval, mellyel csak komolyabb konkurens darabokat szereltek fel, nyaralásainkhoz pedig bőven kiváló fényképekre és FULL HD-s felvételekre képes. Egy könnyedén kezelhető csinos kis digitális kamera, mely kiváló ár/érték aránnyal bír, és bárki számára ajánlható, aki nem olyan elvárásokat állít fel vele szemben, mint a több 100 ezres highend konkurens modellek esetében.





Krisz

Gatling Gears

Végre egy igazi vérbeli két analógkaros shooter az Electronic Arts és a Vanguard gondozásában! A Gatling Gears egyike azon kevés árkádjátékoknak, melyek akciódús hangulata már az első néhány másodperc után megfog bennünket, legyen szó akár az RTS-ekre hajazó precízen részletes dizájnról, a dinamikus irányításról, vagy a progresszíven nehezülő folyamatos akcióról. Egy különleges egység tagjaként egyszemélyes hadseregként veszed fel a harcot a gonosz diktátorok erőivel szemben, egy ún. „lépegető" testébe bújva, de mondhatnánk úgy is, hogy a Gatling Gears első ránézésre simán tűnhet egy mechás akciónak. A különböző katonák, tankok, tornyok, és persze egyre gigantikusabb bossharcok mégis magukban hordozzák a klasszikus árkád elemek stílusjegyeit, pláne ha az enyhén izometrikus, ám főleg felsőnézetből követhető akciódús küzdelmek ügyességet követelő manőverezéseit szemléljük. A havas helyszínek részben emlékeztettek a klasszikus Red Alert pályákra, no persze mindenképpen XXI. századi enyhén futurisztikus kivitelben, noha nem csak az ellenfelek díszes felhozatala és maguk a harcok látványosak, de a gondosan megtervezett – és akár a szemünk láttára változó – környezet is, melynél olykor még néhány kósza, kóbor állatkát is látni véltem. A sok-sok lövölde azonban a rengeteg különböző ellenfél ellenére is monotonná válhat egy idő után, hiszen maga az alapséma nem nagyon változik, így a Gatling Gears-nél inkább rövidtávon érezzük csak, hogy igazán mély nyomokat hagyna bennünk, a változatos helyszínek azonban kétségkívül táptalajául szolgálnak némi vérfrissítésnek, hiszen gyakran látni hangulatosan színes dombokat, zöldellő erdőket, vagy akár kellemesen nyugtató vízeséseket is. Mégis a kellemes árkádhangulat, aláfestve méltó muzsikával, a látványos bossharcok, mint a gigantikus mozdonyok, vagy óriási tankok, illetve tengeralattjárók, valamint az offline/online kooperatív mód is mind-mind alapos okot adnak egy kiérdemelt próbára, hogy aztán eldönthessétek megéri-e beszereznetek.









PlayStation Network – Xbox Live Arcade

Krisz

Moon Diver

Vizsgáljunk meg egy oldalra scrollozós kaszabolós árkád gammát is a Square Enix törzsgyökeres japán stílusában. A XXII. század hajnalán a világ visszahódításáért küzdhetünk a gonosz ellen a Moon Diver brigáddal, avagy félelmet nem ismerő harcedzett ninjákkal. Első pillantásra részben a Castlevania jutott eszembe, habár közelebbről szemügyre véve mind a futurisztikusabb világ, mind pedig a pörgősebb gameplay elbillen egy jóval japánosabb oldalra kalandjaink során, melyen alapból Seyfert-tel, Hitori-val, Tolby-val, valamint Ourion-nal vehetünk részt, de van lehetőség egy ötödik karakter letöltésére is némi extra pénzért. A japánosabb stílust pláne erősíti a klasszikus játéktermekbe illő tipikus szigetországbeli autóversenyes játékzenék folyamatos képviselete, mely amúgy egész jól passzol a dinamikus, de talán nem is túl változatos játékmenethez, ugyanakkor a különböző helyszínek, a megannyi ellenfél és az izzasztó bossharcok mégis kitesznek magukért a 12 szinten át. A folyamatos kaszabolás és ugrabugra mellett fejlődik is karakterünk, a megszerzett tapasztalati pontjainkkal ugyanis különböző tulajdonságokat fejleszthetünk, úgymint mágia vagy támadóérték. Harcosaink különböző képességeit jól kombinálhatjuk komolyabb ellenfeleknél, így habár a folyamatos noname statiszták likvidálása talán kissé egyhangúnak tűnhet hosszútávon, a változatosabb bossharcok mégis pozitív irányba tolhatják el a mérleget ezen a téren. A kihívás mindazonáltal már csak azért is komolyabb, mert checkpoint mint olyan nincsen, így az adott szintet sajnos kezdhetjük elölről elhalálozás esetén, és ez ugyanúgy igaz a boss-oknál is. Talán egyetlen okból marad el ennek ellenére mégis a dühös kontrollerzúzás, mégpedig hogy megszerzett tapasztalati pontjainkat legalább jóváírják nekünk az adott szakaszért is. Vannak benne még jópofa módok, mint pl. küzdelem a túlélésig, ami főleg fejlődésünkhöz kiváló, illetve ott vannak a remek kis 4 fős online/offline koop meccseket, ahol összehangolt közös támadásokat eszközölhetünk. Talán nem éppen kimagasló, de stílusában nem rossz darab, úgyhogy ha megfogott, nyomás tölteni a demót.









PlayStation Network – Xbox Live Arcade

Krisz

NIN2-JUMP

Szerencsére akad az e havi felhozatalban igazán különleges darab is, méghozzá a shoot'em up-okra szakosodott japán Cave-től. A Nin2-Jump igazából már első ránézésre is igen elvetemült játék benyomását kelti, ahogy pedig haladunk előre, talán még betegebbnek tűnik, naná, hogy csakis a távoli szigetországból származhat. A sztori még nem is olyan extravagáns, ismételten elővarázsolták a ninja témát a kalapból, ahol „Nin-ja" nevű hősünkkel jelen esetben egy hercegnőt kell megmentenünk, mégpedig trükkös módon papírtekercsek



begyűjtésével. Hogy ez pontosan miért is hat jótékonyan az áldozatul esett hölgy egészségére, az egy hosszabb történet – egy hataloméhes gazfickó és némi zsarolás is van a háttérben –, de nem is ez a pláne. Képzeljetek el színtérnek egy kis bábszínházat, ahol egy pálcikára felerősített papírharcost mozgatunk, a nézőközönség pedig közben végig kommentál, mutogat, majd ujjong a szcenárió láttán. A kezdeti ugrabugrát kiegészíti a ninjáknál jól megszokott kampó-láncos mászó eszköz, és ugyanez a kampó szükséges az ellenfelek likvidálásához is, mikor a papírtekercsekkel feltöltött Ninjutsu erőnket rövid időre aktiváljuk. A cél mind az 50 pályán begyűjteni a tekercseket, lezúzni mindent, ami az utadba áll, majd sikeresen becsekkolni a kapun, gyakran egy, vagy alig fél percen belül, ami ennek megfelelően nem is kecsegtet túlságosan átütő



szavatossággal, így marad az Achievementek gyűjtése, de hát mit is várhatunk 400 pontért, mindenesetre poénos kis móka. Tegyük persze hozzá, hogy ha minden agyament körítéstől eltekintünk, akkor lényegében csak egy mezei pörgős jump&run-t kapunk, de azt mondom ezt az elvetemült bábszínházat, és hozzá a japános őrjöngésekkel és folyamatos gügyögésekkel teli hangkavalkádot mindenképpen látni – és



hallani – kell, legalább egy demó erejéig. Tuti lesz, aki gondolkodás nélkül helyből meg is vásárolja, de azon sem csodálkoznék, ha ugyanazzal a lendülettel néhányan úgy dobnák el, mint a forró cipót.



XBOX LIVE arcade

Krisz

SECTION 8 PREJUDICE

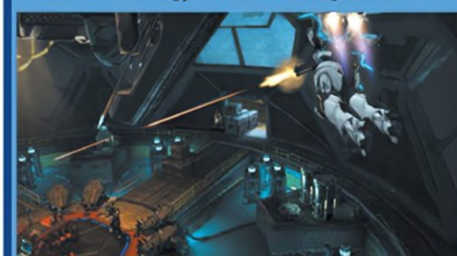
A multiplayer-orientált Section 8 neve még halványan rémlik nekem a régebbi jelengenerációs címek közül, mikor még dobozos verzióként terjedt a polcokon, de a sci-fi témájú shooterben a többjátékos módjait leszámítva kevés igazán kiemelkedőt találhattunk. Most viszont a TimeGate Studios alaposan átgondolta a játékot, hiszen nem csak atmoszférájában változott erősen, de időközben árkád címmé avanzsálódott.



Alex Corde bőrébe bújva egy elitkatonaként küzdhetünk két ellenséges frakció háborújában 8 különböző szinten át, mely már önmagában is körülbelül 5 órás játékidőt ölel fel – árkád címek között elfogadható –, ám az igazi pláne elsősorban továbbra is a multiplay szekció marad. A sci-fi FPS játékmeneti alapjai nem feltétlen különböznek más hasonszőrű rokonoktól. Amiben esetleg mégis többet nyújthat, az a turbósebesség aktiválása rohanáskor, illetve a jet-pack használata, de az összesen 60 különböző fegyver/kiegészítő, a fejlődésrendszer, no meg a meghekkelhető/javítható, valamint irányítható szerkezetek előfordulása is színesít



valamit az – amúgy dinamikus, hangulatos és könnyen kezelhető – gameplayen. A fegyverek jól használhatóak, ám érdemleges különbség alig van közöttük hatásban, bármelyikkel könnyedén likvidálható az ellenfél, ám a becserkészés azért is nagyobb kihívás, mert a jet-pack-nak hála bármikor arrébb lehet huppanni.



Teljes értékű játéknak talán kissé gyengébb, ám árkádcímként immáron bőven kiváló audiovizualitással bír. Ha hangeffektusokban nem is kiemelkedő, a zenére tényleg korrekt, és már a kezdeti part menti bázison való gyakorlástól kezdve komolyabb FPS benyomását kelti, hála többek között a színes környezetnek, és persze az Unreal 3 motornak. Jó hír, hogy a Campaign-t akár 4-en is tolhatjuk kooperatívan, de az összesen 32 fős multiplayer módok meg aztán tényleg intenzíven kimerítik az online gaming fogalmát, mely felfogható akár egy könnyen emészthető hangulatos mini Halo-nak is, ami szerintem meg is éri az árát.



PLAYSTATION Network

XBOX LIVE arcade

Krisz

Islands of Wakfu

Bájos, vidám hangulatú, titkokkal teli, varázslatos mesevilág lágy dallamokkal. Két hős, Nora a leány és testvére Efrim, a vizisárkány, kik Wakfu szigetein ténykednek a jó ügy érdekében, vagyis az élőhelyük megmentéséért. A világ, amelybe csöppenünk roppant gazdag értékekkel, s főleg mendemondákkal, hagyományokkal rendelkezik. A nyakunkba zúdított információrengeteget, elnevezést, legendát idővel kicsit nehéz követni, olyannyira, hogy néha már az az érzésünk támadhat, mindez mellékes, csak haladjunk tovább. A game képes magával ragadni, nem arról van szó, csak néha kicsit már sok.



A játék a két karaktert egyedien kezeli. Bár online opció nincs benne, egy gépen ketten terelgethetik őket. Ám ha egyedül játszunk, akkor kettejük között egy gombnyomással válthatunk, a történetet se szabták evégett át, mindig többes számban kerülünk említésre. Az ifjú hölgy közelharcban jártas (a frappáns Wakfung-ban) és rendelkezik a teleportálás képességével, amit igen ügyesen, jól kezelhetően oldottak meg, mivel mi magunk jelölhetjük ki az érkezés helyét is. A leányzó más szempontból is fontos, az életerőt feltöltő Wakfu-t csak ő képes magába szippantani. A kék sárkány alapból repül, eljuttatva minket gyalogszerrel nem járható helyekre, emellett jó távolsági harcos, bár lövedékei kissé gyengébbek Nora ütéseinél, viszont végtelen munícióval rendelkezik. Mindkettejük támadás-repertoárja idővel bővül, új mozdulatok, lövedékek, kombók és képességek fokozatosan nyílnak meg számunkra, valamint többnyire kettejükkel közösen abszolválhatunk megannyi akadályt.



Wakfu szigeteit felső nézetből láthatjuk, mely a klasszikus RPG-ket idézi, csak most itt a harc valósidejű. A metódus mondhatni a szokásos: mint a kiválasztottak, megannyi feladatot bíznak ránk, melyeket szép sorjában teljesítgetünk. Gyűjtögethetünk még tárgyakat, rejtett dolgokat, szóval tartalmilag rendben is volna minden, ám néha el lehet akadni, mivel támpont, mint olyan nem igazán van a játékban, de ezt némileg ellensúlyozza az, hogy a cselekmény se fut igazán több szálon.



Az Islands of Wakfu színpompás helyszíneket vonultat fel: többek között őszi erdők, zöldellő mezők, misztikus barlangok, idilli falvacskák ám ezzel korántsem teljes a lista. Nagyszerű akció RPG alapanyag, kár, hogy a történet és a végcél már néhol zavaros, és inkább csak tesszük, amit épp kell, ha épp nem tévedtünk el. A trialt feltétlen próbáljátok ki beszerzés előtt, annyi épp elég (és kellően hosszú), hogy el tudd dönteni, kell-e neked ez a mese, avagy sem.

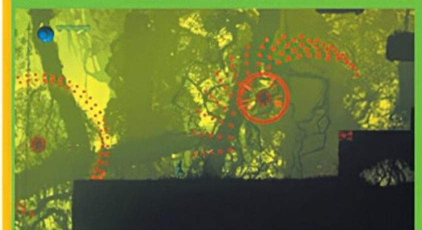


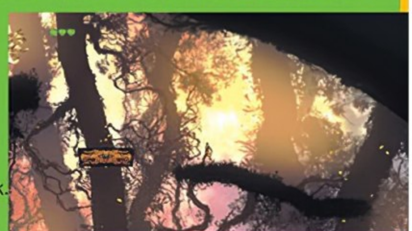
XBOX LIVE arcade

RBaly

Outland

Lehet, több helyen is ebbe a felismerésbe fogsz belefutni, de okkal: az Outland a manapság divatos műfajok, játékstílusok kombinálásával akar kitörni a középszerűből, amit meg is tesz tisztességesen. A képek alapján valamiféle platformer, és/vagy hack'n slash ugorhat be, amely mindkét tekintetben igaz. A főhőst irányítani könnyű, vele megannyi mozdulatot csalhatunk elő, igen rugalmas fazon. Faltól-falig ugrálások, becsúszások, kaszabolások, kombók mind-mind a mozgásrepertoárunk részei, hogy az ellenfelektől hemzsegő ügyességi részeknél boldogulni tudjunk. Dinamikus és pörgős mindez, ami idővel komoly kihívássá varázsolja az Outlandet. A fejlesztők nem voltak restek és megfűszerezték a játékot a shoot'em up-ok pár jellemzőjével (főképp az Ikarugáéval), vagyis például rengeteg helyen a lövedékek (energianyalábok) kikerülése a cél. További is van, a platformokat, az ellenfeleket és a lövedékeket idővel többnyire két színnel látják el (ez hivatalosan a Light és a Dark Spirit), a kékkel és a pirossal. Hőszunk ezt a két „alakot" magára tudja ölteni, ami a fokozatosan dinamikusabbá váló játékmenetben azt eredményezi, hogy jóformán egyszerre kell mindenre figyelnünk. Egy platform csak akkor aktív, ha egyező színárnyalatban pompázunk, de emellett az ilyen lövedékek is ártalmatlanok ránk. Ellenfeleknél fordított a helyzet, ott az ellentétek nem vonzzák egymást, inkább kicsinálják. Az időzítés és a reflexek hamar kulcsfontosságú tényezőkké lépnek elő, és ez adja az Outland szépségét.





A pályák nyitott és labirintusrendszerűek, szabadon szaladgálhatunk fel alá rajtuk, amire szükségünk is lesz, mivel sok helyet csak később megkapott extra képességek segítségével érhetünk el. A gyakás-ugrándozás-taktikázás vonalat pályaegységenként egy-egy főellenfél koronázza meg, akik még rátesznek egy lapáttal a nehézségi szintre. A lehetőségek tárházát online coop játékmódok (sztori és kihívások) teszik teljessé.



Az összkép kicsit keszekusza lehet, de mozgásban mégis élvezetes egyveleget alkot a játék. Ehhez mérten a látványvilág is egyedi, nagyon szép megvalósításokkal operál végig, a játéktér és a háttér erős kontrasztja szerintem telitalálat. Persze nem hibátlan: a checkpointok „érdekes" logika alapján lettek elszórva, ami pár elhalálozás után bosszantóan hosszú újrázást jelent, illetve amit nem is említettem, a történet ami csöppet gyenge. Mondjuk ez speciel nem igazán fontos egy ilyen típusú game-nél, ezért elnézem neki. Mindent összevetve, ha kedveled az efféle kalandokat, nem veszthetsz sokat vele.



PLAYSTATION Network

XBOX LIVE arcade

RBaly

STAR RAIDERS

Az Atarinál ég a retro láz, egy hónapja Yarék kalandjait élhettük át újra, most pedig (többek között, mivel több ilyennel operálnak) az első belső nézetű űrlövölde, a Star Raiders lett a soros, mely 1979-ben látta meg a napvilágot. Mondanom se kell, hogy a maga korában a játékélményen túl „technikai bravúrnak" számított az eredeti alkotás, melyről a veteránok a mai napig szép emlékeket őriznek magukban.



A Yars' Revenge esetében egy közepes visszatérésről beszélhettünk, ami sajnos most sincs másképp. Pedig nem indul rosszul! Nem egy látványorgiával megspékelt etalon, de mint tudjuk, nem szükséges brillíroznia semminek sem, ha cserébe kárpótol a játék adta élvezet és élmény. Az újragondolásban a koncepció a következő: többféle űrjármű pilótafülkéjébe pattanhatunk bele (alakváltásra képesek, mint például repülő vadászból egy ponton álló, de erősebb másodlagos lövegekkel ellátott űrágyúvá), melyekkel – típusonként változó – hol le kell szednünk az ellenfél masírozó gépeit, vagy egy anyahajó-szerűség védelmét gallyra vágni. A térben bármerre haladhatunk, ami igen jóleső érzés (amikor az első ilyen képességekkel rendelkező Star Wars játék kijött, csak a repkedéssel elvoltam naphosszakat, Millennium Falcon forever), és a kijelző mindig mutatja, merre vegyük az irányt.



A gondok ott kezdenek felbukkanni, hogy hiába az alápakolt univerzum, egyhamar monotonná válik a feladatok jellege, azok kivitelezése, a sztori kliséktől való hemzsegése. Az egy dolog, hogy minden fokozatosan nehezedik, mint ahogy mi is erősebb felszereléssel ronthatunk neki az ellenfeleknek (a porrá lőtt ellenségek után felvehető Salvage kreditekből vásárolhatunk fejlesztéseket), de ha már adott az űr végtelensége, egy világ, melybe fantáziától függően bármit belepakolhattak volna – vajh a kreatív elmék merre járhattak akkor, amikor eldöntötték, ebből ennyi pont elég?



A gyakorlatban mindez annyit tesz, hogy ami piros, az ellenséges, lődd szét, legyen az támadó erő, vagy akármi, majd térj haza, fejlessz, és fuss neki újra egy másik zónában. Az első fél, egy óra varázsa hamar megtörik, az ember fia akciódúsabb, változatosabb megmérettetések után áhítozik. Az elód a maga korában érthető okokból volt zseniális, s ahogy Martin írja a Pixelmérföldkövek legújabb felvonásában: „nesze 2011".
A Star Raiders tehát egy átlagos lövölde, amely felmenőjén kíván eltengődni. Mint mindig, a döntés alapja a tapasztalat, többnyire… Próbáld ki feltétlenül, mielőtt belevágsz a rosszarcúak levadászásába. Volt és lesz is ennél jobb remake. Az eredeti meg vélhetően forogna ott, ahol kell, de oda sose fog kerülni, műértőknek továbbra is a legjobb marad és örökké élni fog.

PLAYSTATION Network · XBOX LIVE arcade

RBaly

SEGA RALLY ONLINE ARCADE

A kilencvenes évek közepén járunk, a hazai játéktermekbe kezdték behozni a jobbnál jobb, vadítóbb kabineteket. Egyhamar kitűnt a sorból a SEGA Rally gépe, melyen egy raliautó mása várta, hogy a volánja mögé pattanjon az ember, a hatalmas kivetítőn meg hasított a lehengerlően szép játék. Részemről, - főleg hogy autós téma -, csak úgy falta az aprót a masina mindaddig, amíg egy SEGA Saturn birtokába nem jutottam. Az emlékek mélyen beleégtek az emlékezetembe, ezért örülök mindig, ha egy folytatás, vagy valami hasonló érkezik belőle. Hasonló alatt jelen tesztem alanyát értem, mivel a játék a 2007-es SEGA Rally „csöppet" letompított változata, melyhez az (általam sajnos nem próbált) játéktermi SEGA Rally 3 vezetésmodelljét illesztették, ami végeredményben nem jelent akkora különbséget, a kezelhetőség kb. ugyanolyan, mint amit eddig a szériától megszokhattunk. A legutolsó SR felvonásból átörökítettek pár pályát illetve annak azon játékelembeli újítását, hogy bizonyos tereptípusokon a kijárt nyomvonal a gyorsabb (homokos, saras, havas talajok). A legfőbb problémám a tartalommal van. Szám szerint öt pályán hasíthatunk előre, amit 13 darab autóval tehetünk meg csupán. A játékmód-kínálat ebből fakadóan sivár (a standardnak vehető lehetőségek csak), a bajnokság például 3 pályán zajlik, a 22. helyről kell feltornásznunk magunkat folyamatosan, majd ha az utolsó helyszínen elsőként intettek le, plusz egy párbajjal egészül ki egy negyedik pályán. Mindig ez a leosztás, amitől a címben szereplő Arcade szó értelmet is nyer. Elindítod, nyomsz egy instant futamot vagy bajnokságot, a jóleső száguldás végén kilépsz és valami mást teszel. Az online szó gondolom egyértelművé teszi, hogy mindezt a neten is lehet játszani öt rivális ellen, illetve osztott képernyőn egy gépen is akár ketten. Nincs telepakolva sajnos, viszont tagadhatatlanul árad belőle a retro-érzés annak legjobb értelmében, pofás grafikával körítve. Erre a koronát a Classic menüpont teszi fel, melyben az első rész első pályáján, a két legendás autóval (Toyota Celica ST205 és a Lancia Super Delta HF Integrale) nyomhatunk párbajt, ami igencsak sokat dob a dolog fekvésén.







Összegezve a fentieket tartalmilag kicsit karcsú, de roppant hangulatos szeletet kapunk a SEGA Rally sorozatból, ami még egész jól is néz ki (kábé úgy, mint a 2007-es, teljes értékű felvonás). Nem rabolom tovább az idődet, inkább próbáld ki a videojáték-történelem egy darabkáját, ha még nem tetted volna meg. Én meg megyek és leverek valakit online jól, s aztán majd neki szól: Game Over Yeeeah!

PLAYSTATION Network · XBOX LIVE arcade

RBaly

Lux-Pain

„Hideg van. Miért vagyok itt? Nem látok. Halál. Halál. Halál. Mi ez a furcsa égető érzés? Fáj... Olyan sok a vér. Annyira egyedül vagyok. Nem tudom tovább elviselni. Nem tudok tovább élni...” Ha ehhez hasonló mondatokkal/feliratokkal találkozunk egy játékban, biztosak lehetünk benne, hogy a készítők a horror zsáner keretein belül akarják ránk hozni a frászt, ám az ilyen elemek legtöbbször megmaradnak a fő sztoriszál alá dolgozó hangulatfestő elemnek, kifejtésükre a legritkább esetben kerül sor (és akkor is pár megtalált dokumentummal vagy naplórészlettel le szokták rendezni az ügyet). Nem kétséges, hogy a filmes narratíva elemeit egyre magabiztosabban magába építő videojátékos kultúra idővel fel fog nőni a feladathoz, hogy komoly, társadalomkritikai kérdéseket dolgozzon fel interaktív formában (gondoljunk csak a Heavy Rain példájára), addig azonban vigasztalódhatunk azzal a pár gyöngyszemmel, amik a trendekkel szembemenve, valós problémákat kevernek a képernyőn megelevenedő fantáziavilágokba.

A megjelenése óta eltelt két év során igazi kult kedvenccé érő Lux-Pain a modern fiatalság gondolkodásmódjának és viselkedésmintáinak leképezésére tesz kísérletet thriller-szerű keretbe ágyazva, de cserében nem adja könnyen magát és akkor még finoman fogalmaztam. Eleve a vizuális novella, mint választott műfaj sokakat elidegeníthet, hiszen felénk a zsánerből egyedül az Ace Attorney széria volt képes kisebb sikereket elkönyvelni, az L-P 20 óra alatt kibomló eseménysorozata azonban jóval összetettebb és zavarba ejtőbb, mint a szorult helyzetekből magát sikeresen kiblöffölő ügyvéd csetlés botlása. Aztán a történetvezetés sem az a kifejezetten játékosbarát fajta: a kezdésnél zérus információval a birtokunkban kapásból a mélyvízből kell kievickélni és az összes info file végigolvasása se garantálja, hogy a cuccal próbálkozók zöme nem fullad meg az első órát követően. Nagyon leegyszerűsítve a dolgokat van ez a SILENT nevű vírus(?), ami először hangulatingadozást és depressziós tüneteket produkál, majd az alany a körülötte lévő emberek megfertőzésével párhuzamosan egyre erősebb hajlandóságot mutat az öngyilkos-ságra, illetve mások testi épségének veszélyeztetésére. Az új típusú fenyegetettség okán jött létre a FORT nevű szupertitkos szervezet, mely célja a viharos gyorsasággal terjedő betegség megfékezése. Te Atsuki Saijo-t alakítod, aki a Lux-Pain nevű különleges kiegészítő segítségével képes olvasni az emberek rejtett, legbelső érzéseiben. Ilyenkor jönnek elő roppant látványos formában a bevezetőben is említett gondolatok, de szerencsére nem csak a nyomasztó részletekbe nyerhetünk betekintést, hanem az öröm/vidámság/szomorúság/magány zsigeri materializálódásának is szemtanúi lehetünk. A legtöbb ilyen foszlány persze különösebb jelentőséget nélkülöző csip-csup dologról szól, de éppen azért képes ez a kizárólag állóképekből építkező alig pár megát nyomó játék sokkal mélyebb karakterábrázolást felmutatni, mint a HD orientált cuccok zöme, mivel szereplői ugyanolyan reális problémákkal küszködnek, mint amikkel nekünk is szembe kell néznünk nap, mint nap. Persze nyilván a tinikre állított fókusz (a cselekmény jó része egy gimnáziumban játszódik) okozhat néhány megmosolyogtató pillanatot, de ettől függetlenül a középiskola alatti izoláltság és szorongás érzését ennél pontosabban még nem reprodukálta egyetlen játék sem. Szintén egyedülállóan pontos a fiatalokat körülvevő információs háló lemodellezése is, a történet során számtalan telefonhívást és mailt fogunk kapni a megismert diákoktól, melyek egyrészt a cselekményt gördítik előre, emellett pedig tovább árnyalják a róluk kialakult képet. Ahhoz azonban, hogy ennyire közel kerülhessünk a karakterekhez, több száz dialógust kell átpörgetni, egészen konkrétan a játékidő 99%-a olvasással telik, ami az akciódúsabb játékmenethez szokott próbálkozókat villámgyorsan kedvetleníti majd el, a többieknek pedig szembe kell nézniük a tonnányi szöveg közé préselt, közepes minijátékok formájában talált akciórészekkel. A legnagyobb negatívumot azonban nem is ezek jelentik, hanem a nyelvtani és fogalmazásbéli hibáktól hemzsegő fordítás, ami nem csak baromira idegesítő, de néhány esetekben a sztori pontos megértését is nehezíti. Nincsenek illúzióim azzal kapcsolatban, hogy a lépésenként sikerélményt nyújtó alkotások korában hány embert fog idehaza érdekelni egy olyan cucc, ami abszurdan sokat kér és eleinte pofátlanul keveset ad vissza, mégis szükség van az efféle próbálkozásokra, hogy emlékeztessenek minket arra, nem feltétlenül szükséges erőmű és a mimika minél precízebb megalkotására szolgáló szoftver az emberi érzelmek hajszálpontos leképezéséhez.

















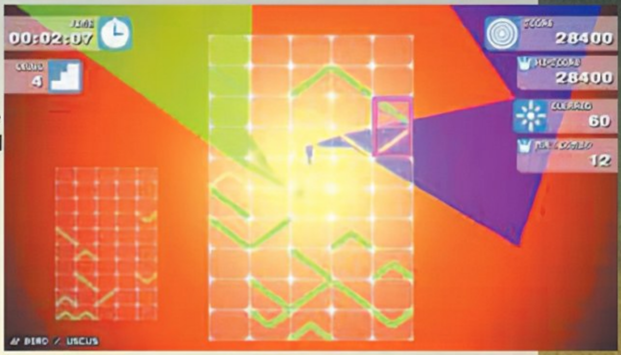
Lux-Pain (Marvelous Entertainment/Rising Star Games)

Gunpey

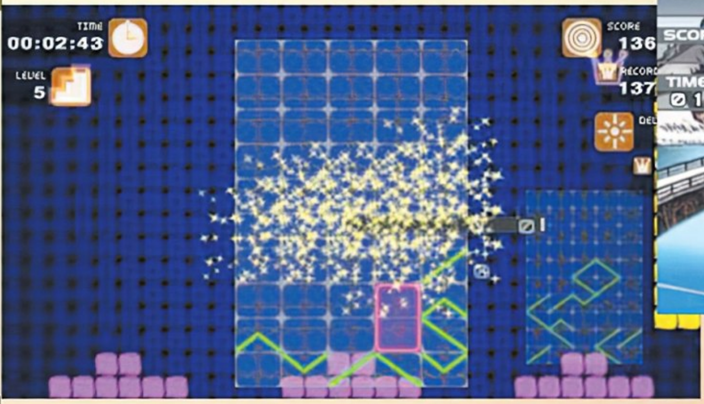
Bár a Q Entertainment nevével legutóbb a Ninety Nine Nights II című, mélységesen középszerű X360 játék kapcsán lehetett találkozni, ők felelősek többek között szinte az összes PSP platformon fellelhető, igazán eredeti logikai cucc megalkotásáért. A Lumines valamelyik verzióját gondolom mindenki ismeri, de cikkünk alanya és az egyik későbbi számban bemutatásra kerülő Every Extend Extra gondolom már többeket ingerel fejvakarásra.
A Nintendo csúcstervező Gunpey Yokoi (többek között az ő nevéhez fűződik a Game Boy megalkotása) tiszteletére elnevezett játék sajnos nem hordoz magában olyan szintű innovációt, mint amivel az 1997-ben autóbalesetben elhálálozott legenda életműve van kirakva, mégis kellemes szórakozást nyújthat a műfaj rajongóinak.

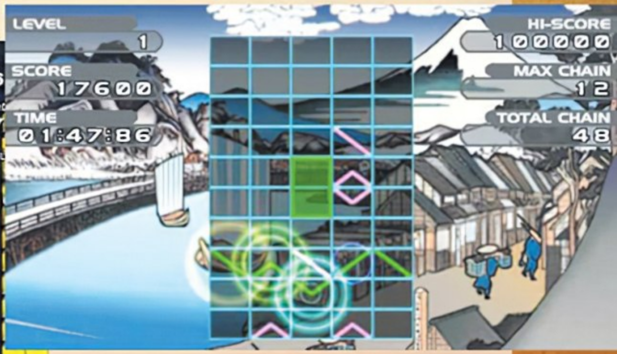
Akár a játéktörténelem legaddiktívabb címeinek zöme, a Gunpey is egyetlen könnyen megjegyezhető ötletre épít, melyet már minimális mértékű gyakorlást követően el lehet sajátítani, ám minden fortélyának kitanulására rengeteg idő és kitartó gyakorlás szükséges. Ama bizonyos ötlet ez esetben az öt kockából álló játéktéren folyamatosan felfelé scrollozódó „háztető", illetve „perjelek" egybefüggő vonallá való összefűzése jelenti, mely művelet folyományaként kialakuló cikk-cakkos EKG jel pár másodperces aranyszínben való tündöklést követően eltűnik, helyet adva az alulról érkező újabb és újabb alakzatoknak. Az egyszerűnek tűnő feladat idővel egyre bonyolultabbá válik, mivel a szimbólumokat csak vertikálisan lehet mozgatni, valamint a szoftver érezhetően sportot űz abból, hogy valamelyik oszlopban kínzóan hosszú másodpercekig ne jelenjen meg egy elem sem, ezzel lehetetlenítve el a játékos dolgát. A megoldás a két oldal szimpla összekötése helyett egy több szintes monstrum létrehozása, mivel egy már elkészített vagy félkész vonal korlátlan számban bővíthető újabb toldalékokkal. Amennyiben bármelyik alakzat eléri a képernyő tetejét, az instant Game Over-t és a roppant jópofa értékelő képernyő megjelenését vonzza magával. Ez így leírva lehet, hogy nem teljesen világos (bár a mellékelt képek minden bizonnyal segítenek majd a dekódolásban), de gyakorlatban alig pár másodperc elég a belerázódáshoz, már csak azért is, mivel az irányítás a d-padon kívül csupán az elemek pakolására, illetve a játéktér szándékos „felhúzására" használ egy-egy gombot.





A Gunpey felépítése szinte minden elemében másolja a Luminesben látottakat, azaz teljesen nulláról indulva itt is hibátlan játékkal lehet megnyitni a különböző skineket. Akiknek kimaradt volna az említett remekmű (pótlása nem nehéz, lévén a Nintendo platformokon kívül minden konzolra megjelent): skineknek nevezik a hátterek, zenék, illetve a grafikai dizájn kombinációját, melyek gyűjtögetése szintről szintre garantálja a változatosságot és a szavatosságot egyaránt. Sajnos az újabb mintázatok eléréséhez mindig a legelejéről kell kezdeni a pakolgatást és a szintek közben mentési lehetőség nem lévén egyetlen kis figyelmetlenség akár több órás munkát tehet tönkre, így valószínűleg nem sokan fogják megnyitni mind a 40 (amúgy kivétel nélkül felettébb ötletes) témavariációt.
Nem segít az sem, hogy a Gunpeynek már a tanulóidőszaka se kéjutazás, ami a gyorsan bedurvuló tempó mellett főként a navigációnak köszönhető, mert ha mondjuk csak egy másodperc van arra, hogy átrángass egy elemet a képernyő aljáról a tetejére, bizony esélyes, hogy a bénaság helyett az irányításból adódó lassúság miatt bukod el a feladatot.









Ezt a hiányosságot küszöböli ki a Nintendo DS kiadás, melyben az érintőképernyő segítségével lényegesen könnyebb és gyorsabb az alakzatok pakolgatása, ám a cartridge kis tárolókapacitása miatt érthető módon meg sem próbálták áthozni a skineket, hanem helyette rajzfilmes grafikai stílust alkalmaztak és egy párbajokra épülő sztori módot, amiben fejvadász űrcowboyok(!) vívnak csatákat többek között beszélő malacokkal. A vibráló, egyedi hátterek és ihletett zenék a kukában landoltak, amivel sikerült egy korántsem tökéletes, ám magával ragadó hangulatú játékból tucatpuzzle-t készíteni. Nem is kérdéses tehát, hogy melyik verzió beszerzésével jártok jobban, főként, ha azt is számításba vesszük, hogy a Sony hordozható konzoljára már alig pár font kicsengetése árán lehet a Gunpeyből fóliás példányt szerezni. Akinek pedig az itt tapasztalható absztrakt zenei fúziós játékmenet kevésnek bizonyulna, vigasztalódhat a ténnyel, hogy a mozgásérzékelést acid trippel és pattogós elektronikus ütemekkel házasító következő Q Entertainment alkotás, a Child of Eden már itt kopogtat az ajtónkon.



Gunpey (Q Entertainment/Namco Bandai Games)

eszgé

Professor Layton and the Eternal Diva

Hershel Layton legújabb kalandjában az éles eszű és megunhatatlanul változatos ruhatárral rendelkező archeológust egyik volt tanítványa invitálja meg a Crown Petone nevű településen tartandó operaelőadásra. Az idilli kisváros világhíres koncerttermében rendben le is megy a műsor, ám még mielőtt a függöny legördülne, egy



titokzatos hang invitálja meg a nézőket egy kis játékra, melynek tétje az öröklét itala – ám sajnos mindazok, akik elbuknak a próbákon, sajnos kénytelenek búcsút mondani az életüknek...
Mielőtt még reflexből a Nintendo DS után kapnátok elárulom, hogy bár az Eternal Diva hivatalosan a Professor Layton kánon része, ám az eddig megszokottakkal ellentétben egy egész estés rajzfilmként kerül bemutatásra. Az eddig megismert trilógia előzményeként funkcionáló történet megértéséhez nem feltétlenül szükséges ismerni az előzményeket, de ártani mondjuk nem árt, hiszen a főszereplő pároson kívül több régi karakter is feltűnik a cselekményben, valamint a rejtvények felvezetése és a már jól ismert zenei témák újrafelhasználása szintén mosolyt fog csalni a rajongók arcára. A jó másfél óráig tartó nyomozásban helyet kapott fejtörők a megszokott módon agyafúrtak és becsapósak, de a játékban tapasztalható dömpinghez képest meglehetősen kevés puzzle kapott helyet végül a kész műben. Ez mondjuk nem jelent különösebb bajt, hiszen a kiesett időt a sztori alapozására fordították, így a borítón olvasható kijelentés, miszerint ez a prof legnehezebb ügye, cseppet sem túlzó. A szokványos mederben induló történet a grandiózus fináléig számtalan zsánerbe belekóstol, és az egymás után bedobált csavarok láttán csak győzzük kapkodni a fejünket. Főleg akkor, ha nem rendelkezünk legalább középszintű angol nyelvi ismertekkel, hiszen a PL&TED sajnos jelenleg nem hozzáférhető magyar nyelvterületen (és szép esély van rá, hogy nem is fogják forgalmazni a közeljövőben), de szerencsére a kiadvány tartalmaz angol feliratot (ami bizarr módon csak a japán hangsávra tehető rá), így aki a játékokat megértette, annak itt sem lesz túlságosan nehéz dolga. Az animáció elvárható módon brutálisan szép, igazi felüdülés az apró képernyő után lényegesen jobb minőségben látni a két kalandort, sőt a limitált digipakos kiadáshoz grátisz jár a film Blu-ray változata, ami kicsit talán enyhíti a várakozást a felénk egyelőre még a levegőben lógó két rész megjelenéséig. Another puzzle solved. Wonderful!





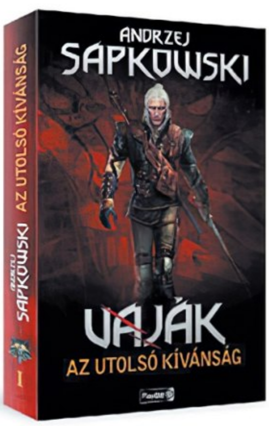
Professor Layton and the Eternal Diva
Műfaj: Kaland/Sc-Fi /Krimi
Rendező: Masakazu Hashimoto
DVD kiadó: Manga Entertainment

Andrzej Sapkowski:

Vaják - Az utolsó kívánság

Pontosan egy hónappal azt követően, hogy ezen rovat hasábjain leírtam: nem rajongok a klasszikus fantasy regényekért, a sors éppen egy ilyet sodort az utamba. Nem is tudom, lehet most mintegy mellékesen meg kellene említenem, hogy nem rajongok azért, ha ismeretlen emberek húszezreseket nyomnak a kezembe, hátha a fordított kívánságok ereje ezúttal is hatni kezd... Addig is nézzük mit kínál a PC-re már elérhető, konzolokra pedig a közeljövőben érkező Witcher II felvezetéseként funkcionáló első magyarul megjelent Sapkowski mű.

A játék címétől eltérő, meglehetősen szokatlan címfordítással a kiadónak már a megjelenés előtt sikerült magára haragítania a rajongók felét, de nézzük inkább a dolog előnyét, így legalább egy új generáció is megismeri ezt a szinte már feledésbe merült kifejezést. Az Utolsó kívánság egymáshoz lazán kapcsolódó rövid írásokat tartalmaz, melyeket egy a fejezetek közé beszúrt központi sztoriszál tart össze. A történetek híven prezentálják az idejekorán megőszült Geralt munkájával járó sokszínűséget, hol mutáns királylányt kell visszaváltoztatni, fura leánykérésben segédkezni vagy éppen egy falu teljes lakosságát fenyegető baljós szituációt megoldani. Elképzelhető, hogy az események közül némelyik ismerős lesz a PC-vel is rendelkező gamerek számára, hiszen a strigás sztori például egy az egyben végigjátszható az első Witcher bevezető küldetésében. Dézsavűből később sem lesz hiány, ugyanis a szerző bátran él a létező összes fantasy (illetve mese) klisé használatával, ami ugyan helyenként nehezen komolyan vehetővé teszi az olvasottakat, de egyben jelzi, hogy Sapkowskinak van humorérzéke. A legtöbb novelláskötethez hasonlóan a színvonal itt is erősen ingadozik, vannak igazán magával ragadó, körömrágósan izgalmas irományok és egyetlen (nem túl érdekfeszítő) ideára kidolgozott történetek egyaránt, de mivel mindegyik kellően rövid, így mire elkezdene valamelyik komolyan idegesíteni, már kezdődik is a következő, érdekesebb kaland. A kiadványban sajnos több helyütt előfordulnak helyesírási hibák, amik rendesen agyon tudják vágni a hangulatot, de az Utolsó kívánság még így is a tavaszi/nyári szezon egyik legideálisabb bűnös élvezete, ami bár se nem túl meglepő, se nem túl okos, de képes pár órára visszarepíteni bohó ifjúkorunk világába, ahol jelzáloghitelek helyett sárkányokkal és a képzeletünkből előugró ördögi kreatúrákkal küzdöttünk meg ágakból összetákolt fakardok segítségével...



Andrzej Sapkowski - Vaják:
Az utolsó kívánság (PlayON Magyarország)

Rise Against

Endgame

Az Chicagóból támadó Rise Against immár több, mint 10 éve bombázza a közönséget punk stílusban elkövetett szonikus hullámaival, és úgy tűnik idén végre révbe értek, hiszen az Endgame a banda eddigi legnagyobb sikernek örvendő albuma, amivel nem csak Amerikát vették be, de a zenekar történetében először sikerült az Egyesült Királyságban is bejutni a top 40-be. Hogy ez pontosan minek köszönhető, azon el lehetne vitatkozni, de az átgondoltabb, „kipolírozott" hangzás mindenképpen szerepet játszik a sikerben. Ezzel persze egyes kritikusok szerint túl messzire kerültek a gyökereiktől, de ugye az okosok a Green Dayre is rásütötték, hogy eladták magukat, hiába jelentette az American Idiot a karrierjük legösszetettebb alkotását...
Visszakanyarodva a témához, a RA ezzel a lemezzel megtette a szükséges lépést a nagyobb tömegek eléréséhez, de közben megőrizték saját stílusukat, így a pergős dobalapra pakolt melodikus gitárriffek még mindig hasítanak és a zene mögé pakolt gondolatok is pont olyan mélyrehatóak, mint amit a straight edge mozgalomba tartozó srácoktól megszokhattunk. A dalszövegek ehhez mérten komoly témákkal foglalkoznak a tavalyi olajkatasztrófától a Katrina hurrikán pusztításán át a homofóbiáig, ám mégis a „csak" simán kiábrándult és cinikus Architects viszi el a prímet a felhozatalból. Ha minden igaz nyáron élőben is meghallgathatjuk a korong legjobb dalait, hiszen a Rise Against fellépése a Szigeten immár biztosnak tűnik.

Daft Punk

Tron Legacy Reconfigured

A Daft Punk hazai látogatására ellenben már lassan másfél évtizede várunk, és ha már a híresen látványos live showt nem láthatjuk a saját szemünkkel, némileg vigasztalódhatunk az utolsó DP korong remixelt verziójával. A Tron: Örökség című blődli egyetlen értékelhető mozzanatát egybehangzó állítások szerint az ihletett filmzene jelentette, a Tron Legacy Reconfigured pedig fogja a nagyzenekarral felvett anyagot és átlöködi a táncparkettek világába. Jó hír a mindenevőknek, hogy a korong 15 felvételén house, trance, breakbeat, downtempo, electro és dubstep stílusban elkövetett szösszenet egyaránt megtalálható. Az átdolgozásokat többek között a legnépszerűbb stúdiómágusok követték el, gondolom Paul Oakenfold, Moby, Sander Kleinenberg, a Crystal Method vagy Kaskade neve nem cseng ismeretlenül senkinek, azonban kellemes meglepetés, hogy a David Guetta kaliberű ultrakommersz művészek távol maradtak a projecttől és helyettük kevésbé ismert, de annál tehetségesebb fiataloknak (Teddybears, Glitch Mob, Com Truise) adtak lehetőséget a kitűnésre. A legjobb trackek kiválasztása itt most különösen nehéz, szerény személyemet az M83, illetve Photek variációja nyűgözte le leginkább, az előbbi együttes tökéletesen simította a saját stílusához a Fallt, míg a törtütemek mestere önmagát háttérbe tolva csak minimális új elemmel bővítette a rá bízott darabot. A Tron Reconfigured amellett, hogy sikeresen oszlatja el a remixalbumokkal szembeni előítéleteket, egyben szép eséllyel indul az év válogatáslemeze díjra. End of Line.



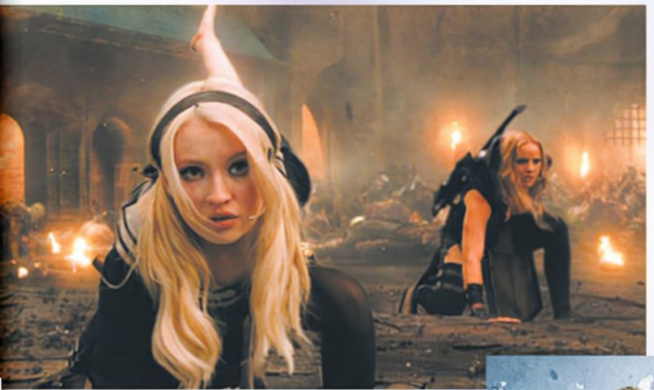


Rise Against - Endgame (Polydor)
Daft Punk - Tron Legacy Reconfigured (Walt Disney Records)

Álomháború

Sucker Punch

Kicsoda Zack Snyder? Rendező, ez eddig oké, sőt nem is tehetségtelen: tud régi klasszikusokból meglepően jó remakeet gyártani (Holtak hajnala), kiválóan adaptál szandálos (300) és szuperhősös képregényt (Watchmen), és kábé ennyi. Nyilvánvaló, hogy emberünk jól érzi magát mások által alkotott franchise-ok árnyékában, de vajon milyen lehet az igazi arca? Ha olyan, mint amit az Álomháborúban mutat, akkor





a fenti kérdésre a válasz az, hogy egy ügyes szélhámos, aki azért bújik mások gúnyájába, mert saját stílusa egész egyszerűen nincs. Emberünk ugyanis akkor is adaptál, amikor éppen a saját ötleteiből forgat filmet és alig fél órával a főcím után már két kéz is kevés az innen-onnan ellopott részletek megszámolására. Maga a történet leginkább az American McGee's Alice-t idézi: Baby Doll-t (ha jól rémlik utoljára a Dirty Dancingben merték megjátszani, hogy a főszereplőt Bébinek hívják...) anyja és húga halálát követően erőszakos nevelőapja gyogyóba záratja, ahol pár nap múlva lobotómiát hajtanak végre a lányon. A nyomasztó valóság elől Babs a saját képzeletébe menekül, ami ki tudja miért egy bordélyház képében jelenik meg, majd onnan is tovább haluzza magát egy másik fantáziavilágba (valaki úgy látszik túl sokszor látta az Eredetet...) ahol mindenféle brutál fegyverekkel csapja szét a démonokat.
Hát ömm, igen, a sztori valószínűleg csekély sikerrel pályázhatna a „legértelmesebb forgatókönyv" díjra, de sajnos nem is a történet banalitása okozza a legnagyobb problémát, hanem a kohézió teljes hiánya. Snyder egy kisgyerek lelkesedésével próbálja közös nevezőre hozni az összes dolgot, ami érdekli: képregény, videojáték, gore és anime keveredik bájos összevisszaságban, de az ötletfoszlányok megmaradnak az ígéret szintjén és nem állnak össze kerek egésszé. Némileg vigasztalhat a tudat, hogy a látvány viszont kőkeményen odacsap és a világok kidolgozásán is látszik, hogy a direktor itt érzi magát igazán elemében (külön kiemelném a remek videoklipes felvezetést). A 300 egy tónusra letompított színvilága modern környezetben is remekül fest, de sajnos a harmatos színészi játék néha brutálisan legyilkolja a hangulatot. Egy körre azért mindenképpen érdemes beülni az Álomháború vidám hentelésére, csak nem szabad túl magas elvárásokat támasztani a filmmel szemben, mert akkor rögtön a füst és a láng kapcsolatára reflektáló közmondás jut majd az eszünkbe...



Álomháború (Sucker Punch)
Műfaj: Látványorgia
Rendező: Zack Snyder
Szereplők: Emily Browning, Jena Malone, Vanessa Hudgens
Forgalmazó: InterCom

10 Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén

A gyilkos itt ül, ebben a szobában!

Amikor ezen sorokat olvasod a Konzol Magazinban, már kapható a boltokban PlayStation 3-ra és Xbox 360-ra a minőségi játékairól – példának okáért a világhírű Grand Theft Auto szériáról – ismert Rockstar aktuális nagy dobása, az L.A. Noire. A game gyakorlatilag ugyanazon a kitaposott ösvényen halad tovább, amiben a R* a legjobb: nyitott világos, un. „sandbox" szoftverről van szó, melynek cselekménye a '40-es évek Amerikájában játszódik, stílusa pedig „noir", azaz a negyvenes évek filmgyártására jellemző kissé ködös, borongós, misztikus, hollywoodi bűnügyi krimi-dráma. A detektíves sztori során különféle ügyeket kell megoldanod, és a sok izgalmas akció mellett természetesen kiemelt szerepet kap a fifikás nyomozgatás is: gyanúsítottakat és tanúkat kell kikérdezned, majd ebből kitalálni, kinek mi köze lehet a bűntényekhez.

A nyomozgatás a videojátékok történelmében közkedvelt téma volt már a kezdetektől fogva, bár az is igaz, hogy többnyire csak a legnagyobb és legtehetségesebb kiadók mertek hozzányúlni a stílus komplexitása miatt. A minőségi megvalósítás záloga egy nyomozós kalandjátéknál nem elsősorban a külcsín, hanem inkább a történet ötletessége, csavarossága és változatossága. Az elmúlt harminc évben több próbálkozás is született e zsánerben, melyek közül én most kettőt emelnék ki: két olyan játékot, melyek nem csak az én szívem számára kifejezetten kedvesek, de pazarságuknak hála örökre beírták magukat a digitális történelembe.

1988 Zak McKracken and the Alien Mindbenders

A két játék közül valószínűleg az 1988-ban Amigára, Commodore 64-re, Atari ST-re és PC DOS-ra megjelent Zak McKracken a grandiózusabb alkotás, de a retro-történelmi hűség időrendje miatt róla beszélek először.



A Lucasfilm Games akkoriban nem tudott hibázni, így a gémerek óriási örömmel fogadták a második SCUMM engine-es programot, melyet annak ellenére a Maniac Mansion című, korszakalkotó kalandjáték „folytatásának" tekintettek, hogy sem a sztoriban, sem a szereplőkben nem volt közös pont. A game az MM tuningolt motorját használta, és a maga korában minden géptípusra a legkiemelkedőbb grafikai megjelenítést nyújtotta, az akkor legkorszerűbbnek számító kezelőfelülettel. A Zak gyakorlatilag egy – részben – szöveges point'n'click kalandjáték, melyben a képernyő felső részén a történéseket látod, alul pedig az előre letárolt parancsokat tartalmazó interface-t. A felső mező minden apróbb-nagyobb, játékmenetileg fontos eleme „klikkelhető", ez biztosítja az interaktivitást, alul pedig a rendelkezésre álló igékből és a klikkelt elemekből össze lehet rakni a megfelelő parancsokat, amiket aztán a főszereplő végrehajt… vagy nem, ha zsákutca vagy téves az elképzelés.

A játék már attól a pillanattól kezdve ontja magából a zsenialitást, ahogy elindítod. Eleve mellbevágó a tény, hogy a game egy intróval startol, hisz a '80-as években, a statikus „loading képernyők" korában a kezdőfilmek még ritka fehér hollónak számítottak. A Zak bevezetőjében a főhős fura, pszichedelikus víziókkal teli álma villan be, melynek hatását nem csak a mozgókép, de a kiváló zene is fokozza (YouTube a barátod). A „napjainkban játszódó" sztori ugyanígy az első pillanattól fogva érdekfeszítő: megismered Zaket, a kissé hebehurgya, de szimpatikus újságíró srácot, akit főnöke egy vérdebil pletyka – témája egy gyilkos kétfejű mókus – lenyomozására utasít. Az események persze egy jó kaland-krimihez (mondjuk véres hulla ebben a történetben nincs) méltóan hamar beindulnak, és kiderül, hogy a Föld népének





létét egy az űrből érkezett, titokban letelepedett idegen faj veszélyezteti, akik a vezetékes telefonvonalakon keresztül sugárzott monoton hanggal akarják totálisan elhülyíteni a világot. (A mai állapotokat nézve ez sikerült is nekik.)

A Zak minden egyes összetevője üdítően remek megoldásokkal dolgozik. A teljes játékot körüllengi egy briliáns, intellektuális, ugyanakkor néha finoman dilis humor, melyet kiválóan ellenpontoz a logikai feladványok komplexsége és sokszínűsége. Azt, hogy egy adott szituációban mi jelentheti a továbbjutást, néha nem percekbe, de órákba, napokba, hetekbe telik kiokoskodni; emlékszem, a játék megjelenése után volt, akinek egy teljes év(!) kellett a Zak végigviteléhez, hisz internet híján a





megoldások csak szájhagyomány útján terjedtek a playerek között. A játékmenet elképesztően – még mai szemmel nézve is – óriási és kötetlen: Zak gyakorlatilag a teljes Földet körbeutazza kalandja során (már maga az utazás is különleges, hisz pénzbe kerül – lottózni kell!), a kultikus Stonehenge-hez, Peruba, Mexikóba, Atlantiszra, de még a Marsra is eljut. Számtalan tárgyat használ, karakterekkel kommunikál, állatok bőrébe bújva old meg fejtörőket, ráadásul az 5 fő részre osztott sztorit (egy gép elemeit kell összeszedni az összeesküvés feltárása mellett) olyan sorrendben abszolválhatod, ahogy neked tetszik. Nesze neked sandbox, nesze GTA, nesze 2011…
A helyzet az, hogy erről a hihetetlen programról csak a legfantasztikusabb jelzőket felsorakoztatva lehet beszélni – és a szavak még csak meg sem közelítik azt a felejthetetlen élményt, amit a game végigjátszása ad!

Míg a mai játékok sokasága azon küszködik, hogy legalább főhősét, vagy csak egy jelenetét tekintve maradandót alkothasson, addig a Zak TELE van olyan örökérvényű poénokkal és morzsákkal, melyekhez hasonlók bemutatására kizárólag a filmművészet vagy a világirodalom leghíresebb remekei képesek. A Zaket több médium is „minden idők legjobb" kalandjátékának kiáltotta ki. Nem „egyik", hanem „a legjobb". Ezzel egyébként vitába lehetne szállni – főleg a Space Quest-ek vagy a korai Larry kalandok ismeretében –, de azzal semmiképpen, hogy a stuff KÖTELEZŐ darab minden gémer számára, aki elég intelligenciával viszonyul a videojáték hobbihoz, a hobbi történelméhez.

1991 Cruise for a Corpse

A Zakben nyomozás ugyan volt dögivel, de nem volt benne bűntény hullával, ami egy igazi krimi elengedhetetlen kelléke. Utóbbit az 1991-ben Amigára, Atari



ST-re és PC DOS-ra megjelent Cruise for a Corpse szállította, a zseniális kalandjátékairól méltán híres, francia Delphine Software munkája. A game szintén a Point and Click zsáner kiemelkedő képviselője. Tulajdonképpen ugyanaz a dimenzió, mint a Zak, viszont technikai paramétereit



tekintve egy lépéssel előtte jár: mint ahogy például a God of War III a legelső PS2-es GoW előtt. Az 1927-ben játszódó sztori mintha csak egy Sherlock Holmes – vagy Agatha Christie – regényből lenne kölcsönözve: a főszereplő Raoul Dusentier felügyelőt meginvitálják egy vitorlás hajón lebonyolítandó kéjutazásra, ám a könnyed vakáció azonnal tragédiával indul. A hajó tulajdonosát meggyilkolja egy ismeretlen tettes. A detektív azonnal nyomozásba kezd az utasok és a személyzet körében, és ahogy egyre mélyebbre ássa magát a vallomások és fellelt bizonyítékok tengerében, úgy bontakozik ki a player előtt egy fantasztikus, klasszikus krimi.
A CC a Delphine legmodernebb „Evolution 2" motorját használta, ami azt a bizonyos „egy plusz lépcsőt" jelenti a Zakhez képest. A játékmenet itt is klikkelésen és a parancsok szavakból való összeállításán alapul, ám az engine dinamikusan idomul a különböző szituációkhoz: azaz a megoldásokhoz



felhasználható igék nem előre kötöttek, hanem helyszínfüggők is lehetnek. Emellett a CC nagy mennyiségű interaktív párbeszédet is tartalmaz, sok-sok kérdezősködéssel és nyomozással, ahol a kérdések és válaszok függvénye a továbbjutás. A méretes hajó térképe





bármikor lekérhető (nem mindegy, mikor beszélsz, kivel, és hol – a sztori többféle módon alakulhat, elképesztő a variációk tárháza!), valamint minden sikeres lépés után, mely továbbviszi a történetet, 10 perccel továbbugrik egy „óra", csökkentve a bűntény megoldására rendelkezésre álló időt.

Mindkét játékról elmondható, hogy ha látványvilágukat tekintve nagyon el is járt már felettük az idő, pazar tartalmuk és csodálatos hangulatuk simán mérlegre állítható a modern szoftverekével szemben. Ezek a programok már bevonultak a történelembe – azt pedig majd az idő fogja igazolni, hogy az L.A. Noire-nek sikerül-e ugyanez a bravúr. Térjünk erre vissza 20 év múlva…



Martin

KONZOLTÁCIÓ

A múlt hónapban egy tisztes adagnyi kérdést, témát vetettem elétek, aminek folyományaként érdekes és változatos levelek érkeztek. Mielőtt belevágnánk aktuális Konzoltációnkba, röviden leírom én miről mit gondolok, bár ez esetenként változhat (kedvenc játékműfaj, hasonlók). A mai játékokat nagyon kedvelem, s a konzolgépek is sok kényelmes funkciót hoztak be. Viszont az, hogy mi mekkorát üt, részben betudható a kornak is (újszülöttnek minden vicc ugye), hogy visszavágyok talán nem is pont egy játékot, hanem az érzést amit adott. Manapság nagyobbakat előrelépni technikailag igen nehéz, hát még újítani főleg úgy, hogy a pénz az úr, ha van is ötlet, lehet a kockázatelemzők visszadobják, vagy, egy elismert nevet kell meggyőzni a supporthoz. Nehéz kenyér. A többi kérdést (emellett) ti magatok is felhozzátok, a további álláspontjaimat ott ismertetem. Hajrá! Jah és nem írt lány, szegény Krisz. RBaly

(Bakker, fránya előítéletek, pedig már lassan egy éve levágattam a Banderas sérőm. Hát senki nem látja, hogy a zord külső egy romantikus lelket takar, aki az igazit keresi? Krisz)

Szia RBaly és Krisz!

Konzoltálásra jelentkezem! (Tiszteletem, fáradjon ide az első sorba. RB)

Én egy 35 évemben járó gémer vagyok, anno 8 évesen kezdtem rabja lenni a videojátékoknak. *(Korán kezdted az ipart, elismerésem, de reméljük nem tolta el évekkel khmm… „szingliségedet". K)* ZX spektrum, C64, PC 386, 468, pentium, PSX, PS2, Gamecube, Wii, PS3 gépeken. Végigjátszottam a sok év alatt nagyobbnál nagyobb címeket. Játékélményben sosem volt hiányom, ezzel dúsítottam az amúgy sem szürke tanulóéveimet + szürkeállományomat.

A tapasztalatom, meglátásom a játékevolúcióval kapcsolatban a következő:

1. A kezdetekben egy-egy játék betöltéséhez közel negyed óra kellett. Kivártuk! *(Ma van helyette 40 perc installálás PS3-on, az evolúció csodája. K)*
2. a játék közben is töltött a játék, (a Spektrumnál még nem, mert a max 48kb-nyi programot egyben behozta a RAM-ba, aztán végigvitted a játékot ha ügyes voltál) például a World Games-nél vagy a Wrestling játékoknál (mai napig a Wrestling az egyik kedvenc műfajom) egy meccs végén ami 2 percig tartott, 4 percig töltött a C64 floppyja. ***(Hát még a kazetták. RB)***
3. A grafikát szerettük, a pixelekbe beleláttunk olyan részleteket amik nem is voltak ott... (Hát ja, a fránya emberi természet, mindig saját tapasztalataink állítják fel az aktuális igényeinket és az egyre magasabb mércénket. Dehát így van ez a TV-kel, kocsikkal, és persze a lányokkal is. K) meg a játékélmény is nagyon ott volt, lásd pl. Boulder Dash-t, az egyik kedvencemet. Az egy nagyon nagy logikai-ügyességi cucc, musthave.

A Tomb Raider első részét még 96-ban sajnos videókártyák hiányában úgy játszottuk végig, ma hihetetlen, de 320 x 240 felbontásban kellett élvezni Lara testét, igazi pixelhősnőként ünnepeltük a győzelmét. *(Mit akarsz, az teljesen jó kis PS felbontás. K)* Larát szerettük volna jobban kivenni a képernyőn, ezért befektettünk egy erősebb gépbe, megvettük az első drága videókártyánkat és hangkártyánkat is. *(Ha emlékeim nem csalnak, a fejlesztők anno még a dizájnterveknél puszta poénból aggadtak Larára ekkora melleket, aztán végül úgy döntöttek maradjon is így. A vásárlók egy része a király Indiana Jones-os kaland miatt vette meg, a többiek pedig, hááát… K)*

A fejlődés nem állt meg, vettük a konzolt mikor kijött, de a régi játékok feledhetetlenek maradtak, pl. JetSet Willy örök menő manó lesz. A konzolos fejlődéssel szerintem a játékok minősége is fejlődött, én nem tudok mondani olyan játékot, amivel játszottam PS3 gépen és rossz lett volna. *(Ohh, te kis mázlista. K)* Lehet, hogy azért, mert gagyi játékokat alapból nem is veszek meg, mindig megnézem a YouTube-on, hogy megéri e megvenni a kiszemelt játékot. Például a zimbezombis játékok is a kedvenceim, a Resident Evil sorozat minden része megvan, de időm kevés van, CSAK napi 2-3 óra maximum. *(Akkor a Left 4 Dead-et sajnálhatod. K)* Ráálltam a trófeagyűjtögetésre amióta megvan a PS3, és bár sok értelme nincs a gyűjtésnek, örömet okoz, amikor felvillan egy-egy megszerzett trófea. Annak is nagyon örülök, hogy korábbi PS2 nagy címeket kiadnak HD trilógiában, ezeket kötelező végigvinni legalább egyszer! *(Gyűjtői szempontból nem olyan rossz, de ezeket a híres HD PS2 címeket durva bőrlehúzásnak tartom, a HD-ba felhúzás meg olyan amilyen. Jól hangzik, és eladja a portékát. K)* Na, hagyok mást is szóhoz jutni, megyek vissza játszani, mert még nincs meg a Potterben a platinám! ***(Filmadaptációkból könnyű, nekem is van pár a rovásomon. :) RB)***

Jó megjelenést kívánok Nektek sokáig!
A konzollátásra!

KovZsi

Sziasztok!

Íme első levelem, fura, hogy csak most írok, hisz az összes szám megvan, de eddig nem éreztem késztetést arra h. írjak nektek na mindegy!:) Szóval a havi téma...szerintem egy probléma van manapság, mégpedig, hogy a kiadók csak a tuti befutóra tesznek, nem nagyon mernek kockáztatni. Emiatt nem mutatnak fejlődést a játékok, kis befektetéssel nagyot akarnak kaszálni! *(Ez valahol egy végtelenül kommersz klisé… ugyanakkor rátapintottál egy lényeges pontra. K)* Tisztelet a kivételnek (pl.: Rockstar), hamarosan jön ugye az L.A. Noire, szerintem a Red Dead Redemption, vagy ugye a GTA IV sem egy rossz játék, valahogy tehát ők is a tutira tesznek, de mégsem érzi az ember lehúzásnak. Abba fektetnek pénzt, ami biztos bevételt hoz, emiatt, sokszor kapunk gyenge produktumot a pénzünkért, ez szerintem nem is fog már változni... sajnos!
Ettől függetlenül én is meg szoktam venni néhány évről-évre megjelenő játékot, például a FIFA-t mindig megveszem, hála égnek egyre több újítást raknak ebbe a sorozatba is!!! A többszereplős játékról csak annyit, hogy sokat tud dobni egy játékon, de szerintem nem feltétel, mi a haverokkal offline és online is szoktunk Fifázni, ezek az összejövetelek nagyon jók szoktak lenni, nagy ordibálásokkal, összeveszésekkel:)), de például a GTA-t inkább egyedül szeretem játszani. ***(Legutóbb az NFS: HP-t nyomtuk felváltva, ott is volt ordibálás, hogy miért ennyire béna a másik. RB)*** Hogy melyik a jobb? Szerintem játéka válogatja! Végezetül csak annyit, hogy így tovább, nagyon jó újságot készítetek hónapról hónapra, szerintem minden olvasó nevében mondhatom: KÖSZÖNJÜK!!! ***(Mi szintén. RB)***
Nem is zavarnék tovább,
Üdvözlettel:

Poolfan

Sziasztok

Nos, mivel az előző számba egyetemi elfoglaltságaim miatt sikeresen elfelejtettem írni (egyes, leülhet) ***(Akár helyettünk is megírhatod a reakciókat. :) RB)***, ezért most az egyszer írok egy páros számba is. ***(Számmisztikailag ez mit jelent? Krisz plíz ne menj ebbe bele. RB)*** *(Hát most rápacsáltál Bali, mert némileg konyítok valamicskét a numerológiához is, mint ezotéria. No persze be kell valljam nem osztom teljesen a véleményt, miszerint MINDEN meg lenne előre határozva életünk végéig, pusztán a nevünk és születésünk alapján. Szerintem lehet saját utunk. „Nincs végzet, csak ha magad is bevégzed." K)* A mostani játékokról őszintén az a véleményem, hogy egyre kevesebb újítással lehet találkozni. Már annyi séma, annyi stílus jött létre, hogy manapság a sablonokra történő építés a leggyakoribb a legtöbb játéknál. Egyszerűen nagyon kicsi a valószínűsége annak, hogy valami ténylegesen forradalmi legyen! *(Én azt unom, hogy minden generációváltásnál ugyanazoknak a nagycímeknek a folytatásaitól várjuk a csodát, és a géekp sorsa is nagyban függ ezektől. K)* Sok az ígéret, kevés a vacsora; a játékosok éhen bár nem halnak, de a legtöbbjük keveset kap... majd félredobja azt is. A futószalagokon jövő játékok sajnos a bevétel miatt készülnek. Ezért van (sajnos?) évente új CoD többek között, de akár a Need For Speed is
idevehető. ***(Ne bántsuk most az NFS-t, egész jó két részt dobtak össze a HP és SHIFT 2-vel. RB)*** A sportjátékoknál is ugyanez, gondolok itt az EA-re. Évente új FIFA, alig-alig újítva? ***(Egy rajongónak több mint elég. RB)*** Inkább adjanak ki kétévente egyet, de ne kérjenek teljes áron jóformán egy "új év patchért" teljes árat. ***(Amíg évente toplistás eladások vannak egyes címeknél, minek változtassanak? RB)*** De ez a kilencvenes években is így volt! Pl. a Mega Man sorozat első hat tagja 1987-1993 között jött ki - igaz, volt újítás minden részben, de a lényeg ugyanaz maradt.



És az internet? Egyre nagyobb szerepet tölt be; már mi értelme kiadni lemezen a DLC-k 95%-át, ha 1: kevés helyet foglalna; 2: több DLC-t kiadni lemezeken minek; 3: így olcsóbban kijön mindenki, ha neten kerül piacra - a Sony/MS/Nintendo mind jól jár. És így például egy magyar gamer simán játszhat egy angollal közösen - az internet közösségformáló tud lenni, és nem kell az, hogy egy szobában legyen mindenki, ha online játszanak. Mit készítenék én játékot? Most sorolhatnék pár remake-et: lehetne a Shadowman-ből egy HD remake, a RE2-ből, a Silent Hill ELSŐ részéből szintén, a GT első epizódjáról nem is beszélve. ***(Az első kivételével mind jöhet. RB)*** *(Valahogy én sem tudtam anno igazán belemerülni, de a „plüssmackóra" még emlékszem. K)* Ezek a játékok anno mind nagy sikert arattak és lehetne bevétel. És mit állítanék le? Az epizodikus játékokat. Baromság. Kiadni egyben oszt pá. Valve: hol is van a HL2Ep3? ;) Blablabla, már annyi unalmas baromságot írtam, hogy mindjárt ideír valamit Krisz. Ezennel ezt a f*s levelet lezárom, mert foglalom a helyet mások elől. ***(Én ezt a negatív önértékelést sose fogom megérteni tőled. RB)*** *(Ugyan már, csak megírja a szokásos levelét, majd beveti a jó öreg filmes „szerény vagyok" trükköt. K)* (Midőn eme sorokat olvassátok, épp az államvizsga nevű izére készülök.
Mégpedig ki.)

V-alaki

Üdv Konzol magazin!

Most sok-sok felvetendő kérdés jött, úgyhogy elmondom saját véleményemet:

Szerintem a mai játékok teljesen rendben vannak, csak sokak elvárása szökött az egekbe. Hisz grafikailag, hangzásilag minden jobb lett! Olyan kreatív játékok jelentek meg, mint a Portal! S nem utolsó sorban elterjedt a Multiplayer/Többjátékos mód! Ami viszont szerintem lehetne jobb: A játékidő. Szerintem most már a legtöbb játéknak lehetne nagyobb is a hossza, nem pedig elfogadni, hogy a mai átlag a 7-8 óra! *(Jogos, de 7-8 óra sok esetben untig elég. K)* Én abszolút nem veszek futószalagos játékokat, nem értem, hogy a többi embertársunk miért csinálja... *(Fene tudja, én F1-ből veszek meg mindent. RB)* *(Manapság meg is értem, sőt tőled el is várom, de anno, mikor annyi F1-es cucc volt, hogy Dunát*

AIR MAIL

lehetett velük rekeszteni mi a fenének?? K) Hogy mi a jobb? A barátokkal offline, vagy interneten online? Szerintem mindkettő jó, mindkettőnek megvannak az értékei, és a hátrányai is. ***(Itt egy kis vágás, a kalózkodás témájába nem mennénk bele, No Warez, ennyi a lényeg. RB)*** *(Legközelebb már a csajok is tiltólistára kerülnek, ejj, szigorú világban élünk. K)* Ja, és aminek a remake-jét meg kéne csinálni szerintem (és valószínűleg nem vagyok egyedül) az a Final fantasy VII! Ti is így gondoljátok? ***(„Pár" millióan vagyunk így ezzel. RB)*** *(Nem volt tervbe véve??? K)*

Andy Lightning

Sziasztok!

Én most írok először, bár már viszonylag régóta, 2004 óta vagyok többé-kevésbbé rendszeres olvasója a Konzolnak (akkor még ugye 576 Konzol volt). ***(Ez egy másik lap, de folytasd. RB)*** *(Hehe K :)* A 2004. novemberi számmal kezdtem el olvasni a magazint, hát mit mondjak, nagyon komoly játékok voltak benne tesztelve: GTA: San Andreas, Killzone, Ratchet & Clank 3, WRC 4, ***(Hejj, az Evolution Studios folytathatná ezt is. RB)*** *(Inkább RalliSport Challenge-et kérünk… habár minek, a DiRT 3 teljesen jó. K)* Tony Hawk's Underground 2, szóval jobb lapszámmal nem is kezdhettem volna, teljesen rákattantam a lapra, na meg a gamékra is ugye.:) *(Arról pont én írtam, jó kis rész volt, nagyon bejött. K)* A felvetett témákról kettőre is reagálnék: az első, hogy vajon a régi játékok voltak-e jobbak, vagy csak az igényeink változtak. Nos, nem tudom a pontos választ (ha van olyan egyáltalán), nekem abszolút a 2004-2006-ig tartó időszak a mai napig is a kedvencem. Ahogy egyre közeledett a generációváltás, olyan szinten iszonyat jó játékok jöttek ki, hogy csak ámultam és bámultam. Hihetetlen, hogy a kis PS2-ből mi mindent ki tudtak sajtolni, pl. God of War 1-2, Shadow of the Colossus, Black stb. *(Ja, egészen addig kellett várni, míg a gép végre képes volt valamit felmutatni - a GT3-on és a Metal Gear 2-n kívül - a konkurenciával szemben, bocsi Sony-sok. K :)* Én a mai napig nosztalgiával gondolok vissza arra az időszakra, főleg 2005-re, számomra az volt a csúcs. De azt se mondhatom, hogy a "mai" játékok közül ne lennének jók, csak itt talán arányaiban kevesebb az igazán jó game, bár ez szubjektív. Meg az is gáz szerintem, hogy egyre könnyebbek a gamék (a 2008-as PoP-ban konkrétan meg se lehet halni), ez a "fedezékbe vonulok és felgyógyulok" rendszer se tetszik, én még jobb szerettem a jó kis EÜ csomag felszedős játékokat. :) *(Pedig nem rossz ez a regenerálódás a checkpoint rendszerrel kombinálva. Anno a Medal of Honor korai részeiben kezdhetted az egész pályát elölről, ha a végén kifingtál. „LASST DIE HUNDE LOS!!" K)* Azért az elég elkeserítő, hogy szinte alig van új cím, tavaly vagy tavalyelőtt volt, hogy egy új game se jött ki egész évben, csak folytatás? Mármint jelentősebb játékokról beszélek. Na de, térjünk át a másik témára: offline vagy online multi. Én alapvetően offline párti vagyok, single player, campaign mode mániás.:) Kicsit elszomorít, hogy manapság szinte minden játékba kötelezően raknak online multiplayert, mert most ez a trend meg az elvárás, szinte minden új game-el szemben. Miért? Egy Dead Space 2-be például minek? Néhányan kipróbálják, aztán mennek vissza Cod-ozni. És ha már multiplayer, akkor inkább a haverokkal, egy szobában split screen vagy valami jó kis bunyós game, vagy foci. *(Az „egy szoba" stimmel, de a leggizdább több HDTV és konzol összekötve, szökőévente egyszer össze is jön. K)* Engem egyáltalán nem köt le, hogy vadidegen külföldiekkel egész nap TDM-ezzek, de ez is ízlés kérdése. Na, "röviden" ennyi lett volna az én véleményem a témákról. Üdv Nektek!

András



Sziasztok, Konzol Magazin csapat!

Hát akkor kezdeném is azzal, hogy én mit gondolok a mai játékokról...

Ahogy RBaly írta: "a mai játékok tényleg rosszabbak, vagy az elvárásaink nőttek?..." Úgy gondolom, hogy mindkettő igaz. Az elvárásaink valóban nőttek, de ezen nem is csodálkozok, hiszen a technika fejlődése megállíthatatlan... Minden van már: 3D tévé és játékok, 7.1-es házimozi-szettek... Tehát úgy gondolom, hogy ez érthető is. De mint mondtam, a technika fejlődik, de ugyanakkor a fejlesztők tudják tartani a szintet... részben... A grafikára azt gondolom, hogy mostanság nem igazán lehet panasz (ld.: Battlefield 3), de úgy gondolom, hogy a grafika nem minden. Sőt. Én úgy vagyok vele, hogy nem a grafika érdekel. Ha egy játéknak nem 2011-es grafikája van, de tetszik a story, a multiplayer, a co-op, akkor mindenképp megveszem, nem hagyom ott a boltban csupán a grafika miatt. Viszont a játékélmény és a játékidő sajnos ma már siralmas... Gondolok itt a CoD-sorozatra. Az első részeket szinte mindenki imádta, és élvezettel játszotta, de amit ma ad ki az Activision, az sajnos egy szemét. *(Anno a 360 premierjénél a CoD 2 volt a sláger, minden bugja ellenére is imádtuk, és azok a live-os partik a magyar srácokkal, hmm… K)* A grafika nem az igazi, de mint mondtam, ez nem számít. Viszont a story és a játékélmény igenis számít, nem beszélve a kooperatív játékmódról. Azért könyörgöm, a 21. században nem kaphatunk egy izgalmakkal teli, hosszú(!) játékot? De, kaphatnánk. Csak sajnos a CoD sorozat ma már az online multiplayerről szól. Ez nem is lenne gond, mert egy FPS-t nem túl élvezetes olyan sokszor végigjátszani, de a 4-6 órás játékidő... na az nevetséges. És tudna a kiadó ennél jobbat. Sokkal(!) jobbat! De sajnos nem teszi, mert fontos az évi egy játék, hiszen ha nem adnának ki évente játékot, bizonyára lényegesen csökkenne a bevétel. Ez meglehet, de ha kiadnának teszem azt, 2-3 évente egy MINŐSÉGI(!) játékot, akkor biztos vagyok benne, hogy az elmúlt 1-2 év bevételi hiánya sokszorosan megtérülne. Kitűnő példák erre a Rockstar Games sandbox játékai. *(Ez sajna nem így működik, a tényleges érték nincsen egyenesarányú(!) kapcsolatban az eladásokkal. K)*

De ez a Konzoltáció nem a CoD-sorozatról szól, úgyhogy folytatom is mondanivalómat...

Úgy gondolom, hogy nem kellene évente kiadni játékokat, hanem mint fent is említettem, elég lenne 2-3 évente is.

A multiplayer rész. Régen nagyon nagy online multiplayer játékos voltam. Ez ma már megszűnt. Rájöttem, hogy túl sok időm ment el 1-2 játék multi részére, és mennyi jó singleplayer-ről lemaradtam. Ma már nem törődök az online résszel, és bepótolom az évek alatt összegyűlt kihagyott játékok listáját. Viszont az offline mutliplayer-t, vagyis a kooperatívot imádom. Főleg split-screen-en, azaz osztott képernyőn. Szerintem nincs annál nagyobb öröm, ha áthívod egy haverodat, veszel egy kis piát és chipset, aztán adni az életnek, de ezerrel... *(Ha csak úgy snasszból, mókából toljuk koopban egy baráttal, az nem köt le. Ám ha az elejétől, együtt felfedezve mindent nyomatjuk, akkor király ketten. K)*

Hogy mit gondolok a mai trendről? Hogy ismételjem magam, úgy néz ki, divatba jött ez az "Adjunk ki egy játékot minden évben. A minőség nem számít, hiszen úgyis annyian várják már, és annyian szeretik ezt a szériát, hogy ha silány is, nagy vagyonra tehetünk szert!". Ezzel nem értek egyet.

Ahogy Krisz is írta, a jó játék olyan, amikor nem érdekel, hogy éjjel van, vagy hajnal. Esetleg hány óra van benne, a lényeg, hogy ne tudd letenni a kontrollert. ***(Vannak jó pillanatai. :) RB)*** *(Anno még fiatal voltam és optimista, de majd újra élem aranykorom. K)*

Mit hoznék be újként? Hmm... hát ez egy jó kérdés... Igazából nehéz is rá válaszolni, de azért megpróbálok, hiszen ezért írtam (na meg persze a nyereményért;) Olyan játékot szeretnék - mindegy, milyen műfajban -, ami kellőképpen megállja a helyét mind játékidő, mind játékélmény téren. Olyan játékot szeretnék, amiben látom, hogy dolgoztak vele, és a készítők mindent beleadtak, hogy ez tényleg egy igazi remekmű legyen, és nem csak a magas munkabérekért dolgoztak rajta. Olyan kiadót szeretnék, ami nem ad ki évente játékokat. *(Juj! K)* Olyan fejlesztőcsapatokat szeretnék, akiknek nem az a fő, hogy ennek a sorozatnak legyen még egy 9. része is, hanem az, hogy amit kiadnak a kezükből, az minőségi legyen. Én úgy vagyok vele, hogy akármennyire is utálom azt a melót, nem adom ki úgy a kezemből, hogy az nem tökéletes, vagy legalábbis megfelelő.

Mit kukáznék? A Call of Duty és Need For Speed játékokat azonnal. *(Jujjj! K)* Nem is szó szerint mondom, hogy kukáznám, hanem inkább visszavonultatnám őket valamennyi időre. *(Na tessék. K)* Legyen az 2, 3 vagy 5 év, de ami születik, arra büszkék lehessenek, és a magyar (és külföldi) gamer ne gondolkozzon azon, hogy megvegyem-e ezt a játékot tizenezerért? (persze ha teheti), hanem boldogan sétáljon be a boltba/nézzen fel a webshopra, és rendelje meg a terméket, és tudja, hogy nem fölöslegesen költötte el a megspórolt pénzét.

- Utólag ide még azért beírnám, hogy azt sem tartom jó ötletnek, hogy három csapat dolgozik egy játékon. Kettő a multiplayeren, egy a singleplayer-en, hogy időben elkészüljenek, és jó legyen. Nos, erre már volt példa. Sokszor jó ötlet volt, sokszor kudarc. – *(Ez amúgy egy érdekes kérdés, az előnye, hogy egyazon részfeladatra jobban tudnak koncentrálni, de az sem jó, ha nagyon különböznek egymástól az elképzelések, és nincs meg az igazi összhang a különböző csapatok munkái közt. K)*

Mit hoznék vissza a múltból? Erre igazán nem tudok válaszolni. Még kis óvodás koromban volt rengeteg játék még anno PS1-en, ami belopta magát a szívembe, de valahogy nem kívánom őket a mai konzolokra, mert a remake semmiképp sem sikerülne olyan jól (és a folytatás(?) sem), mint régen az én kicsi PlayStation 1-es gépemen. Az a játék. Azon a konzolon... *(Az én kis PS gépemen, hát ez szívet melengetően édes. K)*

Remélem, egyszer olvasható volt.

sajtee voltam

Ééés ennyi! Meglepő látni, hogy egyes levelek írói homlokegyenest más véleménnyel vannak bizonyos dolgokról. Viszont ez a lényeg, mindenki másképp látja, és talán emiatt nem tudnak a játékkészítők se mindenkinek megfelelni. Amióta megy ez az „Életmód 2.0" (web, közösségi oldalak, blogok, stb.), tonnaszám árad milliónyi vélemény, amit vélhetően a fejlesztők/kiadók is figyelnek, oszt' így legyen valaki okos. Mindkét végletben vannak jó érvelések, és szerintem kicsit több kreativitással, anyagi ráfordítással egy-egy játékba is bele lehetne tuszkolni mindazt, ami mindenkinek jó. Az említett CoD esetében hosszabb, tartalmasabb kampányt és továbbfényesített online szekciót. Mindegy. Az új témát most Krisz dobja be.

Hát ja, ez a hónap most erősen filozofálgatós volt, némileg komolyabb hangvételt ütve, pedig kerestem én a fogást. Csak így tovább emberek! Ja de hogy ehhez kéne egy újabb jó téma is?Mit szólnátok mondjuk ehhez: Szerintetek a három nagy videojátékipari mamut (Sony, Microsoft és Nintendo) miben fog, illetve miben „kéne" változtatnia a következő generációban?

Leveleiteket továbbra is várja a konzoltacio@konzol.eu végtelen levelesládája, illetve hagyományos úton is bátran ragadjatok tollat, begépeljük.

Ciao!
RBaly és Krisz

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu
ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Kiadó:
Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u 1-2.

Terjesztés:
Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Szerkesztőség:

Főszerkesztő:
Rónyai Balázs rbaly@konzol.eu
Szerkesztő:
Raj Krisztián rajkrisz@konzol.eu
Grafika és tördelés:
Fekete Zoltán fekete.zoltan@konzol.eu
Gazdasági igazgató:
Martin martin@konzol.eu
Laptulajdonos:
Morvay Péter morvay@konzol.eu

Hirdetésfelvétel:

Morvay Péter morvay@konzol.eu

Előfizetés:

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu

Kiemelt partnereink:

Mélyépítő Labor Kft.
www.melyepitolabor.hu

CONSOLE CORNER
www.consolecorner.hu
A ConsoleCorner üzletében a lap 100 Ft-al olcsóbban megvásárolható!

Partnereink:

THE HUNGARIAN PLAYSTATION INSIDERS PLAYSTATION.COMMUNITY
playstationcommunity.hu

Játékosok főhadiszállása Konzol HQ
www.konzolhq.hu

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



ALICE: MADNESS RETURNS
American McGee rémálombeli véres képi világa - az Alice Csodaországban nyomán – végre konzolos körökben is tiszteletét teszi, 10 évvel az előzmény eseményei után játszódva. Készüljünk fel egy nem mindennapi szürreális élményre, tele brutális hentelésekkel és különleges feladványokkal.



DUKE NUKEM FOREVER
13 év hosszú várakozása után köreinkben üdvözölhetjük kedvenc napszemüveges kigyúrt szőke hősünket. Szexi csajok, formás nagy kaliberű fegyverek, és megannyi akció vár ránk a nagydumás Duke legújabb kalandjánál.



F.3.A.R.
Érkezik a horrorisztikus FPS harmadik része, melyben Alma-t is újra üdvözölhetjük köreinkben. A számos előrevetített innovatív összetevő mellett a fejlesztők igen nagy hangsúlyt fektettek a kooperatív játékmódra is.

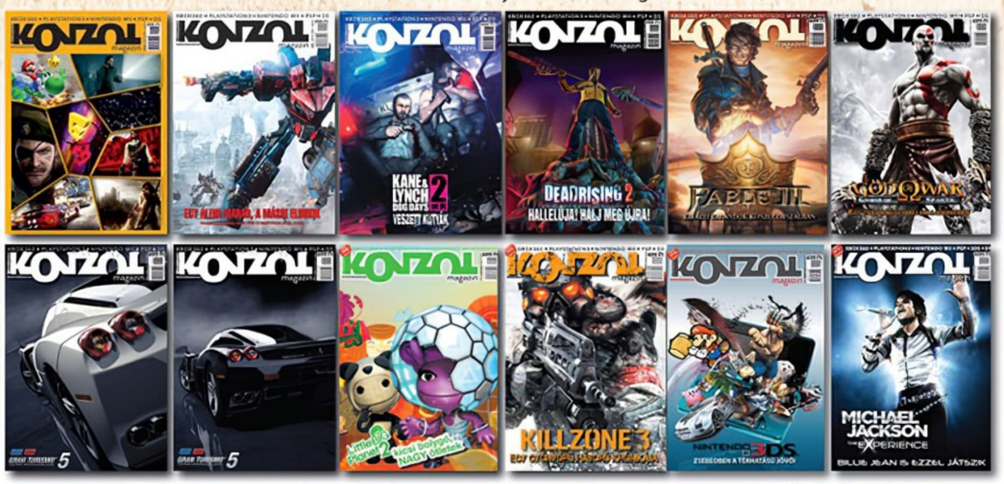


inFAMOUS 2
Cole MacGrath is visszatér egy újabb futurisztikus kalanddal, egészen új speciális képességekkel felvértezve. A New Orleans-t jelképező New Marais-ban sokkal több és változatosabb akcióra számíthatunk, mint az előd esetében.

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Michael Jackson: The Experience játékot nyertek: Végh Gábor (Baj), Mester András (Budapest), Balázs Bálint (Budapest), Wippelhauser Norbert (Pilisvörösvár), Deák Dominik (Érsekcsanád), Blonszki Bence (Miskolc)
Michael Jackson: The Experience mikrofont nyertek: Hideg Kornélia (Dombóvár), Ördög Norbert (Mályi)
Michael Jackson: The Experience pólót nyertek: Márton Roland (Budapest), Kovács László (Előszállás)
Michael Jackson: The Experience kartonfigurát nyertek: Varga Bence (Szelevény), Kovács Dominik (Előszállás), Varga Noémi (Zalaegerszeg)
A TOSHIBA Stor.e TV + nyertese: Simó Zsolt (Sopron)
Xbox LIVE Gold éves előfizetést nyertek: Némethy Ernő (Debrecen), Nagy Gábor (Daruszentmiklós), Sereg András (Mezőkövesd), Németh Levente (Körmend)
Az Assassin's Creed II DLC-k nyerteseit e-mailben értesítjük!

Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként **499 Ft***-os áron!
Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.



A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted a mostani mellett ***599 Ft**-ért.*
** A megrendelt lapra 200 Ft-os kiszállítási díjat számolunk fel.*
A Konzol Magazin 2010-es számait most akciós áron megvásárolhatod. A részletekért lapozz a 23. oldalra.



ROCKSTAR GAMES BEMUTATJA
L.A. NOIRE
MÁJUS 20
ROCKSTARGAMES.COM/LANOIRE
18
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
CNG.HU
XBOX 360
XBOX LIVE